

Examination  
5-21-02  
#  
4



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In Re the Application of : **Manabu NISHIZAWA, et al.**  
Filed: : **Concurrently herewith**  
For: : **OBJECT DISPLAY PROGRAM FOR.....**  
Serial No. : **Concurrently herewith**

Assistant Commissioner for Patents  
Washington, D.C. 20231

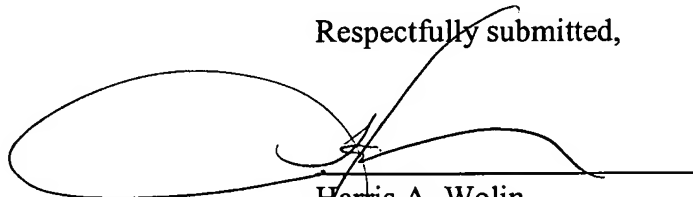
December 18, 2001

**PRIORITY CLAIM AND**  
**SUBMISSION OF PRIORITY DOCUMENT**

S I R:

Applicant hereby claims priority under 35 USC 119 from **JAPANESE** patent application nos. **2001-349841** filed **November 15, 2001** and **2000-389856** filed **December 22, 2000**, certified copies of which are enclosed.

Respectfully submitted,



Harris A. Wolin  
Reg. No. 39,432

ROSENMAN & COLIN, LLP  
575 MADISON AVENUE  
IP Department  
NEW YORK, NEW YORK 10022-2584  
DOCKET NO.:SCEY 19.288  
TELEPHONE: (212) 940-8800

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE



別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2001年11月15日

出願番号

Application Number:

特願2001-349841

出願人

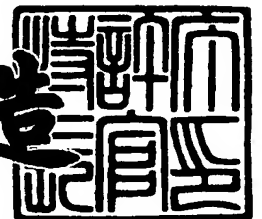
Applicant(s):

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

2001年12月14日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3105696

【書類名】 特許願

【整理番号】 SCEI01147

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 9/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂 7 丁目 1 番 1 号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 西沢 学

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂 7 丁目 1 番 1 号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 脇村 孝幸

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂 7 丁目 1 番 1 号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 佐藤 文昭

【特許出願人】

【識別番号】 395015319

【氏名又は名称】 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

【代理人】

【識別番号】 100107238

【弁理士】

【氏名又は名称】 米山 尚志

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2000-389856

【出願日】 平成12年12月22日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 111236

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0014358

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 オブジェクト表示プログラム、オブジェクト表示プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体、オブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置、キャラクタ戦闘表示プログラム、キャラクタ戦闘表示プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体、キャラクタ戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 オブジェクトの動作を示す複数のイベント情報を有する複数の選択テーブルの中から、いずれかの選択テーブルを選択するステップと、

上記選択テーブル選択ステップで選択された選択テーブルのイベント情報の中から、いずれかのイベント情報を選択するステップと、

上記イベント情報選択ステップで選択されたイベント情報に対応する動作を行うように上記オブジェクトを表示制御するステップと

をコンピュータに実行させるオブジェクト表示プログラム。

【請求項 2】 請求項 1 記載のオブジェクト表示プログラムであって、

上記選択テーブル選択ステップ及び上記イベント情報選択ステップを繰り返し実行することで、各イベント情報を繋げたかたちの動作を行うように上記オブジェクトを表示制御するステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするオブジェクト表示プログラム。

【請求項 3】 請求項 1 又は請求項 2 記載のオブジェクト表示プログラムであって、

上記選択テーブルの選択、及び上記イベント情報の選択のうち、少なくとも一方を乱数を用いて行うステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするオブジェクト表示プログラム。

【請求項 4】 請求項 1 ～請求項 3 のうち、いずれか一項記載のオブジェクト表示プログラムであって、

上記オブジェクトに関するパラメータに基づいて、上記イベント情報に対応する動作を行うように上記オブジェクトを表示制御するステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするオブジェクト表示プログラム。

【請求項 5】 請求項 4 記載のオブジェクト表示プログラムであって、  
音声を認識するステップと、

上記音声認識ステップで認識された音声に応じて上記パラメータを変更し、この変更したパラメータに基づいて上記オブジェクトを表示制御するステップと  
をコンピュータに実行させることを特徴とするオブジェクト表示プログラム。

【請求項 6】 請求項 5 記載のオブジェクト表示プログラムであって、  
上記音声認識ステップで認識された音声の音量に応じて上記パラメータの変更量を可変するステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするオブジェクト表示プログラム。

【請求項 7】 請求項 5 又は請求項 6 記載のオブジェクト表示プログラムであって、

上記音声認識ステップで音声が認識された際に、上記選択されたイベント情報に優先して、該音声認識ステップで認識された音声に対応する動作を行うように上記オブジェクトを表示制御するステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするオブジェクト表示プログラム。

【請求項 8】 オブジェクトの動作を示す複数のイベント情報を有する複数の選択テーブルの中から、いずれかの選択テーブルを選択するステップと、

上記選択テーブル選択ステップで選択された選択テーブルのイベント情報の中から、いずれかのイベント情報を選択するステップと、

上記イベント情報選択ステップで選択されたイベント情報に対応する動作を行うように上記オブジェクトを表示制御するステップと

をコンピュータに実行させるオブジェクト表示プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項 9】 オブジェクトの動作を示す複数のイベント情報を有する複数の選択テーブルの中から、いずれかの選択テーブルを選択するステップと、

上記選択テーブル選択ステップで選択された選択テーブルのイベント情報の中から、いずれかのイベント情報を選択するステップと、

上記イベント情報選択ステップで選択されたイベント情報に対応する動作を行うように上記オブジェクトを表示制御するステップと

を有するオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 1 0】 請求項 9 記載のオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記選択テーブル選択ステップ及び上記イベント情報選択ステップを繰り返し実行することで、各イベント情報を繋げたかたちの動作を行うように上記オブジェクトを表示制御するステップ

を有することを特徴とするオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 1 1】 請求項 9 又は請求項 1 0 記載のオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記選択テーブルの選択、及び上記イベント情報の選択のうち、少なくとも一方を乱数を用いて行うステップ

を有することを特徴とするオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 1 2】 請求項 9 ～請求項 1 1 のうち、いずれか一項記載のオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記オブジェクトに関するパラメータに基づいて、上記イベント情報に対応する動作を行うように上記オブジェクトを表示制御するステップ

を有することを特徴とするオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 1 3】 請求項 1 2 記載のオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

音声を認識するステップと、

上記音声認識ステップで認識された音声に応じて上記パラメータを変更し、この変更したパラメータに基づいて上記オブジェクトを表示制御するステップと

を有することを特徴とするオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 1 4】 請求項 1 3 記載のオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記音声認識ステップで認識された音声の音量に応じて上記パラメータの変更量を可変するステップ

を有することを特徴とするオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 1 5】 請求項 1 3 又は請求項 1 4 のオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記音声認識ステップで音声が認識された際に、上記選択されたイベント情報に優先して、該音声認識ステップで認識された音声に対応する動作を行うように上記オブジェクトを表示制御するステップ

を有することを特徴とするオブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 1 6】 複数の各キャラクタの戦闘動作を示す複数のイベント情報を有する複数の選択テーブルの中から、いずれかの選択テーブルを選択するステップと

上記選択テーブル選択ステップで選択された選択テーブルのイベント情報の中から、いずれかのイベント情報を選択するステップと、

上記イベント情報選択ステップで選択されたイベント情報に対応する戦闘動作を行うように上記各キャラクタを表示制御するステップと

をコンピュータに実行させるキャラクタ戦闘表示プログラム。

【請求項 1 7】 請求項 1 6 記載のキャラクタ戦闘表示プログラムであって

上記選択テーブル選択ステップ及び上記イベント情報選択ステップを繰り返し実行することで、各イベント情報を繋げたかたちの戦闘動作を行うように上記各キャラクタを表示制御するステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするキャラクタ戦闘表示プログラム

【請求項 1 8】 請求項 1 6 又は請求項 1 7 記載のキャラクタ戦闘表示プログラムであって、

上記選択テーブルの選択、及び上記イベント情報の選択のうち、少なくとも一



方を乱数を用いて行うステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするキャラクター戦闘表示プログラム

。 【請求項 1 9】 請求項 1 6～請求項 1 8 のうち、いずれか一項記載のキャラクター戦闘表示プログラムであって、

上記各キャラクターに関するパラメータに基づいて、上記イベント情報に対応する動作を行うように上記各キャラクターを表示制御するステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするキャラクター戦闘表示プログラム

。 【請求項 2 0】 請求項 1 9 記載のキャラクター戦闘表示プログラムであって 音声を認識するステップと、

上記音声認識ステップで認識された音声に応じて上記パラメータを変更し、この変更したパラメータに基づいて上記各キャラクターを表示制御するステップと

をコンピュータに実行させることを特徴とするキャラクター戦闘表示プログラム

。 【請求項 2 1】 請求項 2 0 記載のキャラクター戦闘表示プログラムであって

、 上記音声認識ステップで認識された音声の音量に応じて上記パラメータの変更量を可変するステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするキャラクター戦闘表示プログラム

。 【請求項 2 2】 請求項 2 0 又は請求項 2 1 記載のキャラクター戦闘表示プログラムであって、

上記音声認識ステップで音声が認識された際に、上記選択されたイベント情報に優先して、該音声認識ステップで認識された音声に対応する戦闘動作を行うように上記各キャラクターを表示制御するステップ

をコンピュータに実行させることを特徴とするキャラクター戦闘表示プログラム

。 【請求項 2 3】 複数の各キャラクターの戦闘動作を示す複数のイベント情報

を有する複数の選択テーブルの中から、いずれかの選択テーブルを選択するステップと、

上記選択テーブル選択ステップで選択された選択テーブルのイベント情報の中から、いずれかのイベント情報を選択するステップと、

上記イベント情報選択ステップで選択されたイベント情報に対応する戦闘動作を行うように上記各キャラクタを表示制御するステップと

をコンピュータに実行させるキャラクタ戦闘表示プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項 2 4】 複数の各キャラクタの戦闘動作を示す複数のイベント情報を有する複数の選択テーブルの中から、いずれかの選択テーブルを選択するステップと、

上記選択テーブル選択ステップで選択された選択テーブルのイベント情報の中から、いずれかのイベント情報を選択するステップと、

上記イベント情報選択ステップで選択されたイベント情報に対応する戦闘動作を行うように上記各キャラクタを表示制御するステップと

を有するキャラクタ戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 2 5】 請求項 2 4 記載のキャラクタ戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記選択テーブル選択ステップ及び上記イベント情報選択ステップを繰り返し実行することで、各イベント情報を繋げたかたちの戦闘動作を行うように上記各キャラクタを表示制御するステップ

を有することを特徴とするキャラクタ戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 2 6】 請求項 2 4 又は請求項 2 5 記載のキャラクタ戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記選択テーブルの選択、及び上記イベント情報の選択のうち、少なくとも一方を乱数を用いて行うステップ

を有することを特徴とするキャラクタ戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 2 7】 請求項 2 4 ～請求項 2 6 のうち、いずれか一項記載のキャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記各キャラクターに関するパラメータに基づいて、上記イベント情報に対応する動作を行うように上記各キャラクターを表示制御するステップ

を有することを特徴とするキャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 2 8】 請求項 2 7 記載のキャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

音声を認識するステップと、

上記音声認識ステップで認識された音声に応じて上記パラメータを変更し、この変更したパラメータに基づいて上記各キャラクターを表示制御するステップと

を有することを特徴とするキャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 2 9】 請求項 2 8 記載のキャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記音声認識ステップで認識された音声の音量に応じて上記パラメータの変更量を可変するステップ

を有することを特徴とするキャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【請求項 3 0】 請求項 2 8 又は請求項 2 9 記載のキャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置であって、

上記音声認識ステップで音声認識された際に、上記選択されたイベント情報に優先して、該音声認識ステップで認識された音声に対応する戦闘動作を行うように上記各キャラクターを表示制御するステップ

を有することを特徴とするキャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、例えばビデオゲーム機やビデオゲーム機能を有するエンタテインメント装置等に設けて好適な、オブジェクト表示プログラム、オブジェクト表示プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体、オブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置、キャラクター戦闘表示プログラム、キャラクター戦闘表示プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体、キャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置に関する。

#### 【0002】

##### 【従来の技術】

今日において、例えばCD-ROM、DVD-ROM或いは半導体メモリ等の記憶媒体に記憶されているゲームプログラムに基づいてビデオゲームを実行するビデオゲーム機が広く普及している。

#### 【0003】

このビデオゲーム機では、ビデオゲーム機本体に接続されたコントローラを操作することで、表示画面に表示されたキャラクターを操作するようになっており、これにより、例えばRPG（ロール・プレイング・ゲーム）、AVG（アドベンチャー・ゲーム）或いはSLG（シミュレーション・ゲーム）等の様々なビデオゲームを楽しむことができるようになっている。

#### 【0004】

##### 【発明が解決しようとする課題】

しかし、従来のビデオゲーム機は、専らコントローラを操作するしか、キャラクターを操作する手立てが無かった。このため、プレーヤは、ゲーム中は黙々とコントローラを操作するのみとなり、キャラクターを操作する楽しみという面においては、いま一つ面白みに欠けるものであった。

#### 【0005】

本発明は上述の課題に鑑みてなされたものであり、コントローラの操作及びプレーヤの音声を用いてキャラクターを操作可能とすることで、ビデオゲームの面白みやキャラクターを操作する楽しみを向上させることができるような、オブジェクト表示プログラム、オブジェクト表示プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体、オブジェクト表示プログラムを実行するプログラム実行装置

、キャラクター戦闘表示プログラム、キャラクター戦闘表示プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体、キャラクター戦闘表示プログラムを実行するプログラム実行装置の提供を目的とする。

#### 【0006】

##### 【課題を解決するための手段】

本発明は、所定の音声を認識した際に、この認識した音声に応じてオブジェクトに関するパラメータを適宜変更し、この変更したパラメータに基づいてオブジェクトを表示制御する。これにより、例えばコントローラ等の操作unitと共に、音声をを用いてオブジェクトを操作することができ、上述の課題を解決することができる。

#### 【0007】

また、本発明は、オブジェクトの動作を表示制御する際に、オブジェクトの動作を示す複数のイベント情報を有する複数の選択テーブルの中から、いずれかの選択テーブルを選択し、この選択された選択テーブルのイベント情報の中から、いずれかのイベント情報を選択し、この選択されたイベント情報に対応する動作を行うように上記オブジェクトを表示制御する。そして、このような選択テーブル及びイベント情報の選択動作を繰り返し実行することで、各イベント情報を繋げたかたちの動作を行うように上記オブジェクトを表示制御する。

#### 【0008】

これにより、オブジェクトのイベント動作をリアルタイムに繋げて該オブジェクトの動作を表示制御することができ、オブジェクトの連続したスムーズな動作表示を可能とすることができる。

#### 【0009】

##### 【発明の実施の形態】

本発明は、例えば図1に示すようなビデオゲーム機に適用することができる。

#### 【0010】

##### 〔ビデオゲーム機の全体構成〕

この図1に示すビデオゲーム機は、例えば以下に説明する戦闘型のビデオゲームを実行する装置本体1と、プレーヤにより操作されるコントローラ2と、この

ビデオゲームの効果音等を発音するスピーカ装置、及びプレーヤの音声を集音するマイクロホン装置とが一体化されたヘッドセット3を有している。

【0011】

装置本体1は、プレーヤに操作されるコントローラ2からの操作コマンドが供給される操作コマンド入力部11と、ヘッドセット3のマイクロホン装置により集音されたプレーヤの音声に対応する音声信号が供給される音声入力部12と、音声入力部12からの音声信号に基づいてプレーヤが発音した音声の意味を認識する音声認識部13とを有している。

【0012】

また、この装置本体1は、光ディスク19から読み出された敵の数、見た目の怖さ、主人公のキャラクタと敵のキャラクタとの間の距離等のパラメータを記憶するパラメータ記憶部14と、主人公のキャラクタ及び敵のキャラクタの行動を示す複数のイベントからなるイベントテーブル、及び各カテゴリ毎に分類された複数のイベントテーブルからなる複数の選択テーブルを記憶する選択／イベントテーブル記憶部20と、装着された光ディスク19から上記パラメータやゲームプログラム等を読み出す光ディスク再生部15と、ゲーム画面を表示装置18に表示制御する表示処理部16と、このビデオゲーム機全体を制御する制御部17とを有している。

【0013】

〔コントローラの構成〕

図2にコントローラ2の外観を示す。この図2からわかるように、コントローラ2は、2つの把持部20R、20Lを有しており、プレーヤは、この各把持部20R、20Lを左右の手で把持することでコントローラ2を保持するようになっている。

【0014】

また、このコントローラ2には、各把持部20R、20Lを左右の手で把持した状態において、例えば各親指で操作可能な位置に、第1、第2の操作部21、22と、アナログ操作部23R、23Lとがそれぞれ設けられている。

【0015】

第1の操作部21は、例えばキャラクタの進む方向の指示等を行うための操作部となっている。この第1の操作部21には、上方向を指示するための上方向指示ボタン21a、下方向を指示するための下方向指示ボタン21b、右方向を指示するための右方向指示ボタン21c、左方向を指示するための左方向指示ボタン21dがそれぞれ設けられている。

## 【0016】

第2の操作部22には、△形状の刻印が設けられた△ボタン22aと、×形状の刻印が設けられた×ボタン22bと、○形状の刻印が設けられた○ボタン22cと、□形状の刻印が設けられた□ボタン22dとがそれぞれ設けられている。

## 【0017】

アナログ操作部23R、23Lは、非傾倒操作時には起立した状態（傾きのない状態＝基準ポジション）でそのポジションが保持されるようになっている。そして、このアナログ操作部23R或いはアナログ操作部23Lを押圧操作しながら傾倒操作すると、上記基準ポジションに対する傾き量と傾き方向に応じたXY座標上の座標値が検出され、この座標値が操作出力として、コントローラ接続部を介して装置本体1に供給されるようになっている。

## 【0018】

また、このコントローラ2には、ゲーム開始の指定等を行うためのスタートボタン24と、所定の項目の選択等を行うためのセレクトボタン25と、アナログモード及びデジタルモードを選択するためのモード選択スイッチ26とを有している。このモード選択スイッチ26によりアナログモードが選択された場合には、発光ダイオード27（LED）が発光制御され、アナログ操作部23R、23Lが動作状態となり、デジタルモードが選択された場合には、発光ダイオード27が消光制御され、アナログ操作部23R、23Lが非動作状態となる。

## 【0019】

また、このコントローラ2には、各把持部20R、20Lを左右の手で把持した状態において、例えば各手の人差し指（或いは中指）で操作可能な位置に、右ボタン28及び左ボタン29が設けられている。この各ボタン28、29は、それぞれコントローラ2の厚さ方向に並設された第1、第2の右ボタン28R1、

2 8 R 2、及び第 1、第 2 の左ボタン 2 9 L 1、2 9 L 2 を有している。

【0 0 2 0】

プレーヤはこれらの各ボタンを操作してビデオゲーム機やキャラクタの操作コマンドを入力するようになっている。

【0 0 2 1】

[ヘッドセットの構成]

ヘッドセット 3 は、例えば図 3 に示すように片耳仕様となっており、このヘッドセット 3 をプレーヤの頭に固定するための固定アーム 5 と、この固定アーム 5 の一端に設けられた発音部 6 と、マイクロホン 7 とを有している。

【0 0 2 2】

固定アーム 5 は、人間の頭部形状に沿うように湾曲形状を有しており、このヘッドセット 3 をプレーヤの頭部に装着した際に、この固定アーム 5 の両端部でプレーヤの側頭部を軽く挟持することで、このヘッドセット 3 をプレーヤの頭部に固定するようになっている。

【0 0 2 3】

発音部 6 は、このヘッドセット 3 がプレーヤの頭部に固定された際に、プレーヤの右耳（或いは左耳）を全体的に覆うかたちとなるパッド部 6 a と、ビデオゲームの効果音等を発音するスピーカ装置 6 b とを有している。パッド部 6 a は、このヘッドセット 3 を長時間装着していてもプレーヤの耳が痛くならないように、例えばスポンジ等の柔らかな部材で形成されている。

【0 0 2 4】

マイクロホン 7 は、上記発音部 6 に一端側が接続されたマイクロホンアーム 7 a の他端側に設けられている。このマイクロホン 7 は、ヘッドセット 3 をプレーヤの頭部に装着した際に、プレーヤの口に近接して位置するようになっている、プレーヤの発声する音声を集音し、この集音した音声に対応する音声信号をケーブル 8 を介して装置本体 1 の音声入力部 1 2 に供給するようになっている。

【0 0 2 5】

なお、この例においては、ヘッドセット 3 は片耳仕様であることとして説明を進めるが、これは、いわゆるヘッドホン装置のように両耳仕様としてもよい。ま



た、発音部としてインナー型のイヤホンを用いるようにしてもよい。このイヤホンを用いてヘッドセットを構成することで、このヘッドセットの小型軽量化を図ることができる。

【 0 0 2 6 】

さらには、このヘッドセット 3 は固定アーム 5 によりプレーヤの頭部に固定することとしたが、これは、この固定アーム 5 の代わりにプレーヤの片耳に引っ掛けるフックを設け、このフックによりヘッドセットをプレーヤの片耳側に固定するようにしてもよい。

【 0 0 2 7 】

〔ビデオゲームの実行動作〕

次に、この実施の形態のビデオゲーム機における戦闘型のビデオゲームの実行動作を説明する。

【 0 0 2 8 】

まず、この戦闘型のビデオゲームは、主人公となるキャラクタが、スタートからゴールまでの間を所定のルートに沿って移動するのであるが、この移動の間に敵のキャラクタと遭遇する。このため、プレーヤは、コントローラ 2 を操作すると共に、ヘッドセット 3 のマイクロホン 7 を介して表示画面中の主人公となるキャラクタに対して声を掛け、主人公のキャラクタを励まし、或いは戦闘手順を指示しながらこの主人公となるキャラクタと敵のキャラクタを戦闘させる。そして、この戦闘により、敵のキャラクタを倒しながらゴールを目指すゲームとなっている。

【 0 0 2 9 】

このような戦闘型のビデオゲームを行う場合、プレーヤは、この戦闘型のビデオゲームのゲームプログラムが記憶されている光ディスク 1 9 を装置本体 1 に装着し、コントローラ 2 のスタートボタン 2 4 を操作してゲーム開始を指定する。これにより、このゲーム開始を指定する操作コマンドが、操作コマンド入力部 1 1 を介して制御部 1 7 に供給され、制御部 1 7 により光ディスク再生部 1 5 が制御されて、光ディスク 1 9 に記憶されているゲームプログラム、主人公のキャラクタ、敵のキャラクタ及び主人公が所有する武器の各パラメータ、主人公のキャラクタ

ラクタ及び敵のキャラクタの行動を示す複数のイベントがテーブル化された複数のイベントテーブル、及びそれぞれカテゴリ毎に分類された複数のイベントテーブルからなる複数の選択テーブル等が再生される。

【 0 0 3 0 】

制御部 1 7 は、光ディスク再生部 1 5 により再生された各パラメータ記憶部 1 4 に記憶制御すると共に、各選択テーブル及び各イベントテーブルを選択／イベントテーブル記憶部 2 0 に記憶制御する。

【 0 0 3 1 】

また、制御部 1 7 は、光ディスク再生部 1 5 により再生されたゲームプログラム及びプレーヤによるコントローラ 2 の操作に基づいて、この戦闘型のビデオゲームのゲーム画面を形成し、これを表示処理部 1 6 を介して表示装置 1 8 に表示制御する。

【 0 0 3 2 】

図 4 にこのゲーム画面の一例を示す。この図 4 のゲーム画面は、主人公のキャラクタ 3 1 が、上記移動ルートの移動中に敵のキャラクタ 3 2 と遭遇し、この敵のキャラクタ 3 2 に向かって例えばレーザー銃のような武器 3 3 を構えているシーンを示している。

【 0 0 3 3 】

[ パラメータ ]

この主人公のキャラクタ 3 1、敵のキャラクタ 3 2 及び主人公が用いる武器 3 3 にはそれぞれリアルタイムに変化するパラメータが設定されている。

【 0 0 3 4 】

( 主人公パラメータ )

具体的には、まず、主人公のキャラクタ 3 1 が有するパラメータは図 5 に示すようになっており、例えば生命力（ライフ）、精神力、見た目の怖さ、熟練度、正確度、所有している武器 3 3 の残弾数、索敵能力、攻撃範囲、視界方向（前方視界）、動きの速度（スピード）、恐怖心、攻撃力、守備力、武器 3 3 の連射能力、ダメージ数（ダメージカウンタ）、武器 3 3 の弾薬庫の弾丸の減り具合（マガジンの減り具合）、視界角度、視界感度（視界（気配））、近距離での攻撃力

， 中距離での攻撃力， 遠距離での攻撃力， 近距離からの敵の攻撃を避ける力（よけ特性）， 中距離からの敵の攻撃を避ける力， 遠距離からの敵の攻撃を避ける力， 近距離からの敵の攻撃に対する耐久力（防御特性）， 中距離からの敵の攻撃に対する耐久力， 遠距離からの敵の攻撃に対する耐久力等が設定されている。

## 【 0 0 3 5 】

このうち、生命力， 攻撃力， 守備力及びダメージ数は、例えば 0 ～ 2 5 5 の値で表されるようになっており、敵から受けたダメージに応じて徐々に減少するようになっている。また、動きの速度（スピード）は、例えば 0 ～ 1 5 の計 1 6 段階で表されるようになっている。また、精神力～索敵能力、恐怖心， マガジンの減り具合、及び近距離での攻撃力～遠距離からの敵の攻撃に対する耐久力はパーセンテージ（%）で表されるようになっている。

## 【 0 0 3 6 】

また、連射能力は、連射描画を行うフレームの枚数（F R A M E）で表されるようになっており、攻撃範囲， 視界方向（前方視界）， 視界角度及び視界感度はそれぞれ「m a y a」の単位で表されるようになっている。

## 【 0 0 3 7 】

（敵パラメータ）

次に、敵のキャラクタ 3 2 が有するパラメータは図 6 に示すようになっており、例えば生命力（ライフ）， 精神力， 見た目の怖さ， 熟練度， 正確度， 所有している武器 3 3 の残弾数， 索敵能力， 攻撃範囲， 視界方向（前方視界）， 動きの速度（スピード）， 恐怖心， 攻撃力， 守備力， 連射能力， ダメージ数（ダメージカウンタ）， 武器の弾薬庫の弾丸の減り具合（マガジンの減り具合）， 視界角度， 視界感度（視界（気配））， 近距離での攻撃力， 中距離での攻撃力， 遠距離での攻撃力， 近距離からの主人公の攻撃を避ける力（よけ特性）， 中距離からの主人公の攻撃を避ける力， 遠距離からの主人公の攻撃を避ける力， 近距離からの主人公の攻撃に対する耐久力（防御特性）， 中距離からの主人公の攻撃に対する耐久力， 遠距離からの主人公の攻撃に対する耐久力が設定されている。

## 【 0 0 3 8 】

また、敵のキャラクタ 3 2 が有するパラメータとしては、主人公からのストロ

ーク攻撃に対する耐久力（S T R O K E 耐性），主人公からの火炎放射攻撃に対する耐久力（F I R E 耐性），主人公からの水射攻撃に対する耐久力（W A T E R 耐性），主人公からの酸射攻撃に対する耐久力（A C I D 耐性），主人公からの電撃に対する耐久力（T H U N D E R 耐性），弱点部位 I D，主人公を追跡し続ける能力（しつこさ）、及びクリティカル耐性等が設定されている。

## 【 0 0 3 9 】

このうち、生命力、攻撃力、守備力及びダメージ数は、例えば 0 ～ 2 5 5 の値で表されるようになっており、主人公から受けたダメージに応じて徐々に減少するようになっている。また、動きの速度（スピード）は、例えば 0 ～ 1 5 の計 1 6 段階で表されるようになっている。また、精神力～索敵能力、恐怖心、マガジンの減り具合、及び近距離での攻撃力～弱点部位 I D はパーセンテージ（％）で表されるようになっている。

## 【 0 0 4 0 】

また、連射能力は、連射描画を行うフレームの枚数（F R A M E）で表されるようになっており、攻撃範囲、視界方向（前方視界）、視界角度及び視界感度はそれぞれ「m a y a」の単位で表されるようになっている。

## 【 0 0 4 1 】

## （武器パラメータ）

次に、主人公が所有する武器 3 3 のパラメータは図 7 に示すようになっており、例えば射程距離、重量（大きさ）、攻撃力、連射速度、装弾数、視界方向（前方視界）、視界角度、視界感度（視界（気配））、弾丸の装填時間、攻撃範囲、射撃精度、近距離での攻撃力、中距離での攻撃力、遠距離での攻撃力、近距離からの敵の攻撃を避ける力（よけ特性）、中距離からの敵の攻撃を避ける力、遠距離からの敵の攻撃を避ける力、近距離からの敵の攻撃に対する耐久力（防御特性）、中距離からの敵の攻撃に対する耐久力、遠距離からの敵の攻撃に対する耐久力等が設定されている。

## 【 0 0 4 2 】

このうち、射程距離、視界方向（前方視界）、視界角度及び視界感度は、例えばメートル（M）で表され、攻撃力は例えば 0 ～ 2 5 5 の値で表されるようにな

っている。また、重量はキログラム (K g) で、装弾数は 0 ~ 1 0 2 3 の数値で、連射速度と弾丸装填時間は例えば描画を行うフレームの枚数 (F R A M E) で表されるようになっている。さらに、射撃精度 ~ 遠距離からの敵の攻撃に対する耐久力は、それぞれパーセンテージ (%) で表されるようになっている。

## 【 0 0 4 3 】

(パラメータに応じた表示制御)

このような各パラメータは、前述のように光ディスクから読み出され図 1 に示すパラメータ記憶部 1 4 に記憶されるようになっており、制御部 1 7 は、シーンや状況等に応じてこのパラメータをパラメータ記憶部 1 4 から適宜読み出し、主人公のキャラクタ 3 1、敵のキャラクタ 3 2 及び主人公が用いる武器 3 3 の行動等を表示制御するようになっている。

## 【 0 0 4 4 】

以下、図 8 のフローチャートを用いて、このパラメータに基づく表示制御の流れを説明する。このフローチャートは、装置本体 1 によりこのビデオゲームが開始されることでスタートとなり、制御部 1 7 の動作がステップ S 1 に進む。

## 【 0 0 4 5 】

ステップ S 1 では、制御部 1 7 が、パラメータ記憶部 1 4 に記憶されている各パラメータのうち、主人公のキャラクタ 3 1 の通常時のパラメータを読み出し、ステップ S 2 において、この通常時のパラメータに応じた心理状態で所定のルートに沿って主人公のキャラクタ 3 1 を移動表示制御する。

## 【 0 0 4 6 】

この通常時に読み出される主人公のキャラクタ 3 1 のパラメータとしては、例えば図 9 に示すように精神力、恐怖心、熟練度等の各パラメータがパラメータ記憶部 1 4 から読み出される。この通常時における主人公のキャラクタ 3 1 のパラメータの値は、例えば精神力が「1」、恐怖心が「0. 1 5」、熟練度が「1」となっている。

## 【 0 0 4 7 】

これら各パラメータの値は、主人公の精神状態に応じて 0 ~ 1 (=弱 ~ 強) の間でその値が変化し、恐怖心のパラメータは、敵のキャラクタの数や見た目の怖

さ等に応じて0～1（＝恐くない～恐い）の間でその値が変化し、熟練度のパラメータは、敵のキャラクタ32との戦闘により経験が積まれ、また、このゲームを行った回数等に応じて0～1（＝少～多）の間でその値が変化するようになっている。

#### 【0048】

次に、敵のキャラクタ32は、主人公のキャラクタ31が移動するルートの所定の各箇所で主人公のキャラクタ31を襲うようになっている。図8に示すフローチャートのステップS3では、制御部17が、この主人公のキャラクタ31を襲う敵のキャラクタ32が現れたか否かを判別し、敵のキャラクタ32が現れていない場合には制御部17の動作がステップS2に戻り、制御部17が前述の通常時のパラメータに基づいて主人公のキャラクタ31の行動を表示制御する。これにより、主人公のキャラクタ31は、継続して所定のルートを移動することとなる。

#### 【0049】

これに対して、敵のキャラクタ32が現れた場合、制御部17は、ステップS4において、敵のキャラクタ32が現れたときの主人公のキャラクタ31のパラメータをパラメータ記憶部14から読み出す。

#### 【0050】

この敵のキャラクタ32が現れたときにおける主人公のキャラクタ31のパラメータとしては、例えば図10に示すように主人公の精神力のパラメータ、敵のキャラクタ32の見かけの怖さのパラメータ、近くにいる敵の数のパラメータ、敵のキャラクタ32との間の距離のパラメータ、熟練度のパラメータ等の各パラメータがパラメータ記憶部14から読み出される。

#### 【0051】

この図10からわかるように、この敵のキャラクタ32が現れたときにおける主人公のキャラクタ31の各パラメータの値は、例えば精神力のパラメータの値が「0.25」、敵のキャラクタ32の見かけの怖さのパラメータの値が「0.1」、近くにいる敵の数のパラメータの値が「0.1」、敵のキャラクタ32との間の距離のパラメータの値が「0」、熟練度のパラメータの値が「0.1」と

なっている。

#### 【0052】

次に、このように主人公のキャラクタ31が敵のキャラクタ32に遭遇すると、制御部17は、ステップS5において、この敵のキャラクタ32と戦闘を行うか否かを判別する。この戦闘を行うか否かの判別は、パラメータ記憶部14から読み出した主人公のキャラクタ31の各パラメータに基づいて行われるようになっており、例えば恐怖心のパラメータの値が所定の値よりも小さい場合は敵のキャラクタ32との戦闘を開始し、恐怖心のパラメータの値が所定の値よりも大きい場合は敵のキャラクタ32から逃げ出すようになっている。

#### 【0053】

(敵のキャラクタからの逃避行動)

図11は、主人公のキャラクタ31が、遭遇した敵のキャラクタ32から逃げ出す際の各パラメータの値の一例である。この図11からわかるように、敵のキャラクタ32から主人公のキャラクタ31が逃げ出す場合、各パラメータの値は、例えば自分の攻撃の的中率が「0.7」、恐怖心が「0.5」、目標点までの距離が「0.4」、近くにいる敵の数が「0.5」、敵の攻撃の的中率が「0.8」、敵との間の距離が「0.6」となっている。

#### 【0054】

制御部17は、例えば恐怖心のパラメータの値が「0.5」以上であった場合、ステップS6において、主人公のキャラクタ31が敵のキャラクタ32から逃げ出すような表示制御を行う。そして、主人公のキャラクタ31が敵のキャラクタ32から逃げ出すことで、主人公のキャラクタ31と敵のキャラクタ32との間の距離が空き、主人公のキャラクタ31の恐怖心のパラメータの値が「0.4」以下となった場合に、制御部17の動作がステップS1に戻り、制御部17が前述のように通常時のパラメータに応じた心理状態で所定のルートに沿って主人公のキャラクタ31を移動表示制御する。

#### 【0055】

(敵のキャラクタとの戦闘)

一方、主人公のキャラクタ31の恐怖心のパラメータの値が所定の値よりも小

さい場合、制御部17は、上記ステップS5において戦闘開始と判断し、主人公のキャラクタ31と敵のキャラクタ32とを戦闘させるべく、その動作を図12のフローチャートに示す動作に移行する。

#### 【0056】

すなわち、図8のフローチャートのステップS5において制御部17が戦闘開始と判別すると、この図12に示すフローチャートがスタートとなり、制御部17の動作がステップS11に進む。ステップS11では、制御部17が、プレイヤーから音声入力があったか否かを判別し、音声入力なかった場合はステップS12に進み、音声入力があった場合はステップS22において、この音声入力に応じた戦闘を行うように表示制御する。なお、この音声入力に応じた戦闘動作は後述することとする。

#### 【0057】

次に、ステップS12では、制御部17が、例えば乱数を用いて主人公のキャラクタ31が攻撃するターン（順番）か、或いは敵のキャラクタ32が攻撃するターン（順番）かを決定してステップS13に進む。

#### 【0058】

ステップS13では、制御部17が、この乱数により決定したターンは、主人公のキャラクタ31が攻撃するターンか、敵のキャラクタ32が攻撃するターンかを判別し、主人公のキャラクタ31が攻撃するターンである場合はその動作をステップS14に進め、敵のキャラクタ32が攻撃するターンである場合はその動作をステップS23に進める。

#### 【0059】

（主人公の攻撃ターン：ステップS14～ステップS20）

ステップS14では、主人公のキャラクタ31が攻撃するターンであるため、制御部17が、主人公のキャラクタ31の攻撃をカテゴリ毎に分類することにより形成された複数の選択テーブルの中から、今回、主人公のキャラクタ31が行う攻撃に対応する選択テーブルを、例えば乱数を用いて決定しその動作をステップS15に進める。

#### 【0060】



この例の場合、主人公のキャラクタ31が行う攻撃に対応する選択テーブルとしては、「主人公のキャラクタ31の攻撃ミス（攻撃MISS）の選択テーブル（ステップS20）」、「主人公のキャラクタ31の攻撃ヒット（攻撃HIT）の選択テーブル（ステップS18）」及び「主人公のキャラクタ31の攻撃を敵のキャラクタ32が防御する選択テーブル（ステップS19）」の、計3つの選択テーブルが設けられている。

## 【0061】

ステップS15では、制御部17が、上記乱数を用いて決定した選択テーブルが主人公のキャラクタ31の攻撃ミスの選択テーブルであるか否かを判別し、主人公のキャラクタ31の攻撃ミスの選択テーブルではない場合はステップS16にその動作を進め、主人公のキャラクタ31の攻撃ミスの選択テーブルである場合はステップS20において、この攻撃ミスの選択テーブルのいずれかのイベントを実行するように主人公のキャラクタ31を表示制御する。

## 【0062】

ステップS15において、主人公のキャラクタ31の攻撃ミスの選択テーブルではないと判別されその動作がステップS16に進むと、制御部17は、再度乱数を用いて選択テーブルを決定することで、ステップS17にその動作を進める。

## 【0063】

ステップS17では、再度乱数を用いて決定した選択テーブルは主人公のキャラクタ31の攻撃ヒットの選択テーブルであるか否かを制御部17が判別し、主人公のキャラクタ31の攻撃ヒットの選択テーブルである場合はステップS18にその動作を進め、この攻撃ヒットの選択テーブルのいずれかのイベントを実行するように主人公のキャラクタ31を表示制御し、主人公のキャラクタ31の攻撃ヒットの選択テーブルではない場合はステップS19にその動作を進め、主人公のキャラクタ31の攻撃を敵のキャラクタ32が防御する選択テーブルのいずれかのイベントを実行するように主人公のキャラクタ31を表示制御する。

## 【0064】

（敵の攻撃ターン：ステップS23～ステップS31）

一方、上記ステップ S 1 3 において、敵のキャラクタ 3 2 が攻撃するターンであると判別されると、制御部 1 7 は、その動作をステップ S 2 3 に進める。ステップ S 2 3 では、制御部 1 7 が、ステップ S 1 3 における判別結果が主人公のキャラクタ 3 1 と敵のキャラクタ 3 2 との間合いを変更するものであるか否かを判別し、主人公のキャラクタ 3 1 と敵のキャラクタ 3 2 との間合いを変更する判別結果である場合はステップ S 2 5 において、主人公のキャラクタ 3 1 と敵のキャラクタ 3 2 との間合いを所定分変更するように表示制御を行い、間合いを変更するものではない場合は、ステップ S 2 4 にその動作を進める。

## 【 0 0 6 5 】

ステップ S 2 4 では、制御部 1 7 が、敵のキャラクタ 3 2 の攻撃をカテゴリ毎に分類することにより形成された複数の選択テーブルの中から、今回、敵のキャラクタ 3 2 が行う攻撃に対応する選択テーブルを、例えば乱数を用いて決定しその動作をステップ S 2 6 に進める。

## 【 0 0 6 6 】

この例の場合、敵のキャラクタ 3 2 が行う攻撃に対応する選択テーブルとしては、「敵のキャラクタ 3 2 の攻撃ミス（攻撃 M I S S）の選択テーブル（ステップ S 2 7）」、「敵のキャラクタ 3 2 の攻撃ヒット（攻撃 H I T）の選択テーブル（ステップ S 3 0）」及び「敵のキャラクタ 3 2 の攻撃を主人公のキャラクタ 3 1 が防御する選択テーブル（ステップ S 3 1）」の、計 3 つの選択テーブルが設けられている。

## 【 0 0 6 7 】

ステップ S 2 6 では、制御部 1 7 が、上記乱数を用いて決定した選択テーブルが敵のキャラクタ 3 2 の攻撃ミスの選択テーブルであるか否かを判別し、敵のキャラクタ 3 2 の攻撃ミスの選択テーブルではない場合はステップ S 2 8 にその動作を進め、敵のキャラクタ 3 2 の攻撃ミスの選択テーブルである場合はステップ S 2 7 において、この攻撃ミスの選択テーブルのいずれかのイベントを実行するように敵のキャラクタ 3 2 を表示制御する。

## 【 0 0 6 8 】

ステップ S 2 6 において、敵のキャラクタ 3 2 の攻撃ミスの選択テーブルでは

ないと判別されその動作がステップ S 2 8 に進むと、制御部 1 7 は、再度乱数を用いて選択テーブルを決定してステップ S 2 9 にその動作を進める。

#### 【 0 0 6 9 】

ステップ S 2 9 では、再度乱数を用いて決定した選択テーブルは敵のキャラクター 3 2 の攻撃ヒットの選択テーブルであるか否かを制御部 1 7 が判別し、敵のキャラクター 3 2 の攻撃ヒットの選択テーブルである場合はステップ S 3 0 にその動作を進め、この攻撃ヒットの選択テーブルのいずれかのイベントを実行するように敵のキャラクター 3 2 を表示制御する。

#### 【 0 0 7 0 】

また、敵のキャラクター 3 2 の攻撃ヒットの選択テーブルではない場合、制御部 1 7 は、ステップ S 3 1 にその動作を進め、敵のキャラクター 3 2 の攻撃を主人公のキャラクター 3 1 が防御する選択テーブルのいずれかのイベントを実行するように敵のキャラクター 3 2 を表示制御する。

#### 【 0 0 7 1 】

(主人公のイベント実行動作)

ここで、図 1 3 は、ステップ S 1 8 における「主人公のキャラクター 3 1 の攻撃ヒットの選択テーブル（主人公攻撃成功）」のイベント、ステップ S 2 0 における「主人公のキャラクター 3 1 の攻撃ミスの選択テーブル（主人公攻撃かわし）」のイベント、及びステップ S 1 9 における「主人公のキャラクター 3 1 の攻撃を敵のキャラクター 3 2 が防御する選択テーブル（主人公攻撃防御）」のイベントをそれぞれ示している。

#### 【 0 0 7 2 】

この図 1 3 は、主人公のキャラクター 3 1 のイベント及び敵のキャラクター 3 2 のイベントを、それぞれ上段及び下段に分けて表示している。例えば、主人公攻撃成功の選択テーブルの前動作のイベントとして「何もしない」との文字が上下に表示されているが、これは、上段が主人公のキャラクター 3 1 の「何もしていない状態」のイベント動作を示し、下段が敵のキャラクター 3 2 の「何もしていない状態」のイベント動作を示すものである。なお、他のイベント動作もこれと同様に、上段が主人公のキャラクター 3 1 のイベント動作を、下段が敵のキャラクター 3 2

のイベント動作をそれぞれ示しているものと理解されたい。

【0073】

また、この図13からわかるように、この例の場合、第1～第3の判定に応じて各イベント動作が分けられており、制御部17は、主人公のキャラクタ31と敵のキャラクタ32との戦闘回数等に応じて、主人公のキャラクタ31及び敵のキャラクタ32の各イベント動作を実行制御するようになっている。

【0074】

(主人公攻撃成功の選択テーブルのイベント動作)

具体的には、例えば主人公のキャラクタ31及び敵のキャラクタ32の前の動作(前動作)が互いに何もしない状態(主人公のキャラクタ31と敵のキャラクタ32とが向き合っている状態)において、前述のように乱数に基づいて「主人公攻撃成功」の選択テーブルが選択された場合(上記ステップS18)、制御部17は、例えば銃等で敵のキャラクタ32の下半身を攻撃するように主人公のキャラクタ31を表示制御する。

【0075】

また、制御部17は、この主人公のキャラクタ31が敵のキャラクタ32を攻撃する毎に、敵のキャラクタ32をビクつかせるように表示制御すると共に、最後はこの敵のキャラクタ32が吹き飛び、ダウンするように表示制御を行う。そして、敵のキャラクタ32がダウンした後は、主人公のキャラクタ31を立ち状態(普通に立っている状態)に表示制御する。

【0076】

これに対して、前動作が、敵のキャラクタ32がジャンプして主人公のキャラクタ31に攻撃してきた状態において「主人公攻撃成功」の選択テーブルが選択された場合(上記ステップS18)、制御部17は、例えば銃等で敵のキャラクタ32の上半身を攻撃するように主人公のキャラクタ31を表示制御する。

【0077】

また、制御部17は、この主人公のキャラクタ31の攻撃に対して敵のキャラクタ32が吹き飛び、着地し、さらに主人公のキャラクタ31からの攻撃を受けることで、敵のキャラクタ32がダウンするように表示制御を行う。そして、敵

のキャラクタ 3 2 がダウンした後は、主人公のキャラクタ 3 1 が通常に立っている状態に表示制御する。

#### 【 0 0 7 8 】

(主人公攻撃かわしの選択テーブルのイベント動作)

次に、主人公のキャラクタ 3 1 及び敵のキャラクタ 3 2 の前動作が互いに何もしない状態において、前述のように乱数に基づいて「主人公攻撃かわし」の選択テーブルが選択された場合（上記ステップ S 2 0）、制御部 1 7 は、例えば銃等で敵のキャラクタ 3 2 の下半身を攻撃するように主人公のキャラクタ 3 1 を表示制御する。

#### 【 0 0 7 9 】

また、制御部 1 7 は、この主人公のキャラクタ 3 1 が敵のキャラクタ 3 2 を攻撃する毎に、敵のキャラクタ 3 2 がジャンプし、或いは左右に移動することで主人公のキャラクタ 3 1 の攻撃を敵のキャラクタ 3 2 がかわすように表示制御を行う。そして、敵のキャラクタ 3 2 が主人公のキャラクタ 3 1 の攻撃をかわした後は、主人公のキャラクタ 3 1 と敵のキャラクタ 3 2 とが向き合って立っている状態に表示制御する。

#### 【 0 0 8 0 】

(主人公攻撃防御の選択テーブルのイベント動作)

次に、主人公のキャラクタ 3 1 及び敵のキャラクタ 3 2 の前動作が互いに何もしない状態において、前述のように乱数に基づいて「主人公攻撃防御」の選択テーブルが選択された場合（上記ステップ S 1 9）、制御部 1 7 は、例えば銃等で敵のキャラクタ 3 2 の下半身を攻撃するように主人公のキャラクタ 3 1 を表示制御すると共に、この主人公のキャラクタ 3 1 の攻撃を敵のキャラクタ 3 2 が防御するように各キャラクタ 3 1, 3 2 を表示制御する。

#### 【 0 0 8 1 】

また、制御部 1 7 は、この主人公のキャラクタ 3 1 の攻撃を敵のキャラクタ 3 2 が防御した後は、主人公のキャラクタ 3 1 と敵のキャラクタ 3 2 とが向き合って立っている状態に表示制御する。

#### 【 0 0 8 2 】

## (敵のイベント実行動作)

次に、図 1 4 は、ステップ S 3 0 における「敵のキャラクタ 3 2 の攻撃ヒットの選択テーブル（敵攻撃 H I T）」のイベント、ステップ S 2 7 における「敵のキャラクタ 3 2 の攻撃ミスの選択テーブル（敵攻撃かわし）」のイベント、及びステップ S 3 1 における「敵のキャラクタ 3 2 の攻撃を主人公のキャラクタ 3 1 が防御する選択テーブル（敵攻撃防御）」のイベントをそれぞれ示している。

## 【 0 0 8 3 】

なお、この図 1 4 においても上段のイベント動作は主人公のキャラクタ 3 1 のイベント動作を示し、下段のイベント動作は敵のキャラクタ 3 2 のイベント動作を示すことは図 1 3 の場合と同様である。

## 【 0 0 8 4 】

## (敵攻撃成功の選択テーブルのイベント動作)

主人公のキャラクタ 3 1 及び敵のキャラクタ 3 2 の前動作が互いに何もしない状態において、前述のように乱数に基づいて「敵攻撃 H I T」の選択テーブルが選択された場合（上記ステップ S 3 0）、制御部 1 7 は、例えば敵のキャラクタ 3 2 をジャンプさせて主人公のキャラクタ 3 1 の上半身を攻撃し、この攻撃後にジャンプして着地するように表示制御する。

## 【 0 0 8 5 】

また、制御部 1 7 は、このような敵のキャラクタ 3 2 の攻撃に対して主人公のキャラクタ 3 1 が所定のダメージを受けた後に、攻撃してきた敵のキャラクタ 3 2 を振りほどくように主人公のキャラクタ 3 1 を表示制御する。そして、敵のキャラクタ 3 2 が着地後に、両者が向き合って立っている状態に各キャラクタ 3 1 , 3 2 を表示制御する。

## 【 0 0 8 6 】

## (敵攻撃かわしの選択テーブルのイベント動作)

次に、主人公のキャラクタ 3 1 及び敵のキャラクタ 3 2 の前動作が互いに何もしない状態において、前述のように乱数に基づいて「敵攻撃かわし」の選択テーブルが選択された場合（上記ステップ S 2 7）、制御部 1 7 は、例えば敵のキャラクタ 3 2 をジャンプさせて主人公のキャラクタ 3 1 を攻撃するように表示制御

すると共に、主人公のキャラクター 31 を左右に移動表示し、或いは前方に飛び込むように表示することで、この敵のキャラクター 32 の攻撃をかわすように各キャラクター 31, 32 の表示制御を行う。そして、この敵のキャラクター 32 の攻撃をかわした後に、両者が向き合って立っている状態に各キャラクター 31, 32 を表示制御する。

## 【0087】

(敵攻撃防御の選択テーブルのイベント動作)

次に、主人公のキャラクター 31 及び敵のキャラクター 32 の前動作が互いに何もしない状態において、前述のように乱数に基づいて「敵攻撃防御」の選択テーブルが選択された場合(上記ステップ S31)、制御部 17 は、例えば敵のキャラクター 32 をジャンプさせて主人公のキャラクター 31 を攻撃するように表示制御すると共に、攻撃してきた敵のキャラクター 32 を振りほどくように主人公のキャラクター 31 を表示制御する。そして、この主人公のキャラクター 31 に振りほどかれた敵のキャラクター 32 が着地した後に、両者が向き合って立っている状態に各キャラクター 31, 32 を表示制御する。

## 【0088】

(他のイベント動作)

次に、図 15 は、主人公のキャラクター 31 が使用している銃の弾丸切れの場合のイベント動作、及び主人公のキャラクター 31 が使用する武器を交換する際のイベント動作をそれぞれ示している。

## 【0089】

(弾切れのイベント動作)

まず、敵のキャラクター 32 との戦闘に例えば銃を用いた場合、その使用毎に装弾数が減少することとなる。制御部 17 は、図 7 を用いて説明したように主人公のキャラクター 31 が使用する武器 33 の状態を各パラメータに基づいて監視しており、主人公のキャラクター 31 の使用する銃の弾丸が切れた場合、図 15 に示す「弾切れ」のイベントを実行する。

## 【0090】

すなわち、制御部 17 は、主人公のキャラクター 31 の使用する銃の装弾数のパ

ラメータが「0」となった場合、この銃のマガジンを交換するように主人公のキャラクター31を表示制御する。また、このマガジンの交換中に主人公のキャラクター31の上半身を攻撃するように敵のキャラクター32を表示制御し、この攻撃してきた敵のキャラクター32を振りほどくように主人公のキャラクター31を表示制御する。そして、このマガジン交換完了後に、両者が向き合っている状態に各キャラクター31、32を表示制御する。

## 【0091】

## (武器交換のイベント動作)

次に、このビデオゲームの場合、主人公のキャラクター31が使用する武器33は適時交換可能となっている。主人公のキャラクター31が使用する武器33を、例えば銃からナイフに交換する指示がプレーヤからなされた場合、制御部17は、図15に示すように武器33を銃からナイフに交換する動作を行うように主人公のキャラクター31を表示制御する。また、この交換中に主人公のキャラクター31の上半身に攻撃を加えるように敵のキャラクター32を表示制御すると共に、この攻撃してきた敵のキャラクター32を振りほどくように主人公のキャラクター31を表示制御する。そして、武器33を銃からナイフに交換した後に、両者が向き合っている状態に各キャラクター31、32を表示制御する。

## 【0092】

同様に、主人公のキャラクター31が使用する武器33を、例えばナイフから銃に交換する指示がプレーヤからなされた場合、制御部17は、武器33をナイフから銃に交換する動作を行うように主人公のキャラクター31を表示制御する。また、この交換中に主人公のキャラクター31の上半身に攻撃を加えるように敵のキャラクター32を表示制御すると共に、この攻撃してきた敵のキャラクター32を振りほどくように主人公のキャラクター31を表示制御する。そして、武器33をナイフから銃に交換した後に、両者が向き合っている状態に各キャラクター31、32を表示制御する。

## 【0093】

このように、この実施の形態のビデオゲーム機は、それぞれ複数のイベントで構成された複数の選択テーブルをカテゴリ毎に分類し、主人公のキャラクター31



と敵のキャラクタ 3 2 との戦闘が開始された際に、乱数に基づいて、主人公のキャラクタ 3 1 或いは敵のキャラクタ 3 2 のいずれのターンであるかを決定し、さらに乱数に基づいて主人公のキャラクタ 3 1 或いは敵のキャラクタ 3 2 のいずれかの選択テーブルを選択し、この選択テーブル内のイベントに対応するように各キャラクタ 3 1, 3 2 を表示制御して両者を戦闘させる。そして、制御部 1 7 は、図 1 2 に示すフローチャートのステップ S 2 1 において、主人公のキャラクタ 3 1 或いは敵のキャラクタ 3 2 のいずれかを戦闘不能と判別するまで、このようなイベントの選択動作を繰り返し実行する。これにより、主人公のキャラクタ 3 1 及び敵のキャラクタ 3 2 のイベント動作をリアルタイムに繋げて表示制御を行うことができるため、連続したスムーズな戦闘表示を可能とすることができる。

## 【 0 0 9 4 】

〔音声入力による表示制御動作〕

（パラメータの値の変更）

次に、この実施の形態のビデオゲーム機は、プレーヤからの音声入力に応じて主人公のキャラクタ 3 1 を操作可能となっている。

## 【 0 0 9 5 】

すなわち、上述のように、主人公のキャラクタ 3 1 及び敵のキャラクタ 3 2 は、選択テーブルの各イベントに基づいて戦闘を行うのであるが、この際、プレーヤにより音声が発音されると、図 1 に示すヘッドセット 3 によりこの音声が集音され、この音声に対応する音声信号が音声入力部 1 2 を介して音声認識部 1 3 に供給される。音声認識部 1 3 は、この音声信号の波形パターンからプレーヤが発音した音声の語句の意味を解析し、この解析結果を制御部 1 7 に供給する。

## 【 0 0 9 6 】

制御部 1 7 は、図 1 2 に示すフローチャートのステップ S 1 1 において、このプレーヤからの音声入力の有無を判別しており、音声入力が無い場合はステップ S 1 2 に進み上述の選択テーブルの選択動作を行うのであるが、音声入力があった場合は、ステップ S 2 2 に進み、現在選択されているイベントに優先して、このプレーヤからの音声入力に応じた行動をとるように主人公のキャラクタ 3 1 を表示制御するようになっている。

## 【0097】

例えば、図16は、主人公のキャラクター31と敵のキャラクター32との戦闘中の場面を示しているのであるが、この例においては、プレーヤは、敵のキャラクター32を攻撃する武器を指示するための「火炎放射器だ!」との指示、及びこの火炎放射器で狙う敵のキャラクター32の弱点を指示する「腹をねえ!」との指示を、それぞれ音声で主人公のキャラクター31に対して与えている。

## 【0098】

この音声入力となされると、制御部17は、図17に示すように主人公のキャラクター31に武器33である火炎放射器を持たせ、この火炎放射器により敵のキャラクター32に対して火炎放射を浴びせ敵のキャラクター32を撃退するように表示制御を行う。

## 【0099】

また、敵のキャラクター32との戦闘により主人公のキャラクター31が弱ってきた場合、プレーヤは、例えば「がんばれ!」との音声入力を行うと、制御部17は、主人公のキャラクター31の例えば「精神力」のパラメータの値を向上させ、「ダメージカウンタ」のパラメータの値を減少させることで、主人公のキャラクター31が回復するように表示制御を行う。

## 【0100】

(音量に応じたパラメータの値の変更)

また、音声認識部13は、プレーヤからの音声入力があると、この入力音声の音量を検出し、この音量情報を制御部17に供給するようになっている。制御部17は、この音量に応じて主人公のキャラクター31のパラメータの値の変更量を可変し、この音量に応じて可変したパラメータの値に基づいて主人公のキャラクター31の行動を表示制御する。

## 【0101】

具体的には、敵のキャラクター32との戦闘により主人公のキャラクター31が弱ってきた場合、プレーヤが例えば「がんばれ!」との音声入力を大きな声で言った場合には、制御部17は、例えば主人公のキャラクター31の「精神力」のパラメータが向上する方向にその値を大きく変更すると共に、「ダメージカウンタ」

のパラメータが減少する方向にその値を大きく変更する。そして、この大きく変更した「精神力」及び「ダメージカウンタ」の各パラメータの値に基づいて主人公のキャラクタ 3 1 の行動を表示制御する。

#### 【0 1 0 2】

これにより、主人公のキャラクタ 3 1 は、精神力のパラメータの値が大きく向上し、ダメージのパラメータの値が大きく減少しているため体力が早く回復し、再度活発に敵のキャラクタ 3 2 と戦闘を行うこととなる。

#### 【0 1 0 3】

同様に、敵のキャラクタ 3 2 との戦闘により主人公のキャラクタ 3 1 が弱ってきた場合、プレイヤーが例えば「がんばれ！」との音声入力を小さな声で言った場合には、制御部 1 7 は、例えば主人公のキャラクタ 3 1 の「精神力」のパラメータが向上する方向にその値を小さく変更すると共に、「ダメージカウンタ」のパラメータが減少する方向にその値を小さく変更する。そして、この小さく変更された「精神力」及び「ダメージカウンタ」の各パラメータの値に基づいて主人公のキャラクタ 3 1 の行動を表示制御する。

#### 【0 1 0 4】

これにより、主人公のキャラクタ 3 1 は、精神力のパラメータの値の向上量が小さく、またダメージのパラメータの値の減少量が小さいため、それ程早くは体力が回復せず、少し活発になった程度で敵のキャラクタ 3 2 と戦闘を行うこととなる。このような状態であると、主人公のキャラクタ 3 1 は敵のキャラクタ 3 2 に倒されてしまうため、プレイヤーは、今度は大きな声で例えば「がんばれ！」と発声して主人公のキャラクタ 3 1 を励まし、敵のキャラクタ 3 2 との戦闘を行わせることとなる。

#### 【0 1 0 5】

(他の音声入力による行動の操作)

次に、この実施の形態のビデオゲーム機は、「がんばれ！」以外の他の音声入力によっても主人公のキャラクタ 3 1 を操作可能となっている。例えば、主人公のキャラクタ 3 1 と敵のキャラクタ 3 2 との戦闘中に敵のキャラクタ 3 2 が主人公のキャラクタ 3 1 に飛びかかってきた場合、プレイヤーは、主人公のキャラクタ

31の周囲の地形や状況に基づいて判断を行い、「左に移動しろ！」或いは「右に移動しろ！」等の移動の指示を音声入力と言う。この音声入力は、前述のように音声認識部13で解析され、制御部17がこの解析結果に基づいて主人公のキャラクター31を左に移動表示し、或いは右に移動表示する。これにより、敵のキャラクター32からの攻撃を主人公のキャラクター31が左右に移動して避けることとなる。

## 【0106】

ただし、プレーヤにより「左に移動しろ！」との音声入力がなされたが、主人公のキャラクター31の左側には壁がある等、物理的条件により音声指示に従うことができない場合、制御部17は、例えば「左には移動できません！」等の音声出力を発音制御し、或いは主人公のキャラクター31が左には移動できないことを示す動作をするように該主人公のキャラクター31を表示制御する。これにより、プレーヤは自分の音声指示は誤りであったことを認識し、次に正しい音声指示を出すこととなる。

## 【0107】

また、図8に示すフローチャートのステップS6において説明したように、敵のキャラクター32と遭遇した主人公のキャラクター31の恐怖心のパラメータの値が例えば「0.5」以上であった場合、制御部17は、この敵のキャラクター32から主人公のキャラクター31が逃げ出すような表示制御を行うのであるが、主人公のキャラクター31が逃げ出した場合にプレーヤから例えば「がんばれ！」や「逃げるな！」等の音声入力がなされると、制御部17は、主人公のキャラクター31の恐怖心のパラメータの値を所定値分下げようパラメータ値を変更する。そして、この変更した恐怖心のパラメータの値が「0.4」以下となった場合に、制御部17は、主人公のキャラクター31が逃げるのを止め、敵のキャラクター32と戦闘を行うように該主人公のキャラクター31を表示制御する。これにより、図12のフローチャートを用いて説明したように、主人公のキャラクター31と敵のキャラクター32との戦闘が行われることとなる。

## 【0108】

ただし、プレーヤからの音声入力があった場合でも、恐怖心が「0.5」以上

である場合、制御部17は、主人公のキャラクタ31が逃げている表示制御を継続して行う。従って、この場合、プレイヤーの言うことを聞かずに主人公のキャラクタ31は敵のキャラクタ32から逃げ続けることとなる。そして、敵のキャラクタ32から逃げ出すことにより、ある程度敵のキャラクタ32から離れると、制御部17は、主人公のキャラクタ31の恐怖心のパラメータの値を下げ、主人公のキャラクタ31が所定のルートを通常の心理状態で進むように表示制御する。

#### 【0109】

(敵のキャラクタと遭遇した場合以外の音声指示)

また、この実施の形態のビデオゲーム機は、戦闘時以外であっても常時音声入力可能となっており、例えば主人公のキャラクタ31がルートを移動している場面を見ていたプレイヤーが、敵のキャラクタ32が突然出現する予感があった場合等に、表示画面中の主人公のキャラクタ31に対して例えば「危ない!」、「気を付けろ!」等の指示を与える。このような音声入力となされると、制御部17は、主人公のキャラクタ31の例えば恐怖心のパラメータの値を所定値分上げ、このパラメータ値に基づいて主人公のキャラクタ31の行動を表示制御する。

#### 【0110】

この場合、恐怖心のパラメータの値が所定値分上がっているため、制御部17は、それまで普通にルートを歩いていた主人公のキャラクタ31の足取りを、周囲に注意を配りながら慎重にルートを進む足取りとなるように表示制御する。

#### 【0111】

そして、このように慎重な足取りでルートを進むうち、予感どおり敵のキャラクタ32が現れた場合、制御部17は、上述のように主人公のキャラクタ31の各パラメータの値に基づいて、この敵のキャラクタ32から逃げ出すか、或いは敵のキャラクタ32と戦闘を行うように主人公のキャラクタ31を表示制御する。

#### 【0112】

また、主人公のキャラクタ31を慎重な足取りでルートを進ませたが敵のキャラクタ32が現れず危険ではないと判断した場合に、プレイヤーは、例えば「もう

大丈夫だ。普通に進め。」等の音声指示を与える。制御部 1 7 は、この音声入力に対応して所定のルートを通常の足取りで進むように主人公のキャラクタ 3 1 を表示制御する。

#### 【0 1 1 3】

以上の説明から明らかなように、この実施の形態のビデオゲーム機は、それぞれ複数のイベントで構成された複数の選択テーブルをカテゴリ毎に分類し、主人公のキャラクタ 3 1 と敵のキャラクタ 3 2 との戦闘が開始された際に、乱数に基づいて、主人公のキャラクタ 3 1 或いは敵のキャラクタ 3 2 のいずれのターンであるかを決定し、さらに乱数に基づいて主人公のキャラクタ 3 1 或いは敵のキャラクタ 3 2 のいずれかの選択テーブルを選択し、この選択テーブル内のイベントに対応するように各キャラクタ 3 1, 3 2 を表示制御して両者を戦闘させる。

#### 【0 1 1 4】

これにより、主人公のキャラクタ 3 1 及び敵のキャラクタ 3 2 のイベント動作をリアルタイムに繋げて表示制御を行うことができるため、連続したスムーズな戦闘表示を可能とすることができる。

#### 【0 1 1 5】

また、プレーヤからの音声入力があった場合は、この音声入力の内容（言葉の意味）を解析し、主人公のキャラクタ 3 1 の動作を表示制御するためのパラメータの値をこの解析結果に応じて変更する。そして、そのときの主人公のキャラクタ 3 1 のイベント動作に優先させて、この変更したパラメータの値に基づいて、主人公のキャラクタ 3 1 の動作を表示制御する。これにより、主人公のキャラクタ 3 1 をコントローラ及び音声入力を用いて操作可能とすることができる。

#### 【0 1 1 6】

また、コントローラ以外に音声入力でも主人公のキャラクタ 3 1 を操作することができるため、このビデオゲームに対するプレーヤの感情移入をし易くすることができる。このため、プレーヤを積極的にゲームに参加させることができる。また、このようなキャラクタを操作する楽しみを通じてビデオゲームの面白みを向上させることができる。

#### 【0 1 1 7】

また、制御部 17 は、音声入力の声量に応じてパラメータの値の変更量を可変するため、音声入力の仕方によっては、主人公のキャラクタ 31 の行動を覆すまでには至らないことがある。このような場合は、プレーヤの言うことを聞かずに主人公のキャラクタ 31 が行動することとなる。従って、キャラクタの行動は、必ずしもプレーヤの音声入力に従った行動となるわけではない。この点も、このビデオゲームの面白みの一つといえるであろう。

## 【0118】

なお、以上の説明では、本発明の実施の形態の理解を容易とするために、音声入力で主人公のキャラクタ 31 を操作することとして説明をしたが、これは、音声入力で敵のキャラクタ 32 を操作するようにしてもよい。例えば、一方のプレーヤが主人公のキャラクタ 31 を操作し、他方のプレーヤが敵のキャラクタ 32 を操作することとすれば、互いに音声を用いて攻撃を仕掛けることができ、当該ビデオゲームがより面白みのあるものとなる。

## 【0119】

また、上述の実施の形態は、本発明を戦闘型のビデオゲームに適用した例であったが、本発明はこの戦闘型のビデオゲーム以外の、例えば R P G（ロール・プレイング・ゲーム）、A V G（アドベンチャー・ゲーム）或いは S L G（シミュレーション・ゲーム）等の様々なビデオゲームに適用可能である。

## 【0120】

最後に、上述の実施の形態は本発明の一例である。このため、本発明は、上述の実施の形態に限定されることはなく、この実施の形態以外であっても、本発明に係る技術的思想を逸脱しない範囲であれば、設計等に応じて種々の変更が可能であることは勿論であることを付け加えておく。

## 【0121】

## 【発明の効果】

本発明は、操作手段及び音声を用いてオブジェクトの操作を可能とすることができる。このため、キャラクタを操作する楽しみを通じてビデオゲームの面白みを向上させることができる。

## 【0122】

また、オブジェクトのイベント動作をリアルタイムに繋げて該オブジェクトの動作を表示制御することができる。このため、オブジェクトの連続したスムーズな動作表示を可能とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明を適用した実施の形態のビデオゲーム機の要部のブロック図である。

【図 2】

実施の形態のビデオゲーム機に接続されているコントローラの斜視図である。

【図 3】

プレーヤから発声される音声を集音するためのヘッドセットの斜視図である。

【図 4】

実施の形態のビデオゲーム機で形成された表示画面の一例を示す図である。

【図 5】

実施の形態のビデオゲーム機で行われるビデオゲームの主人公のキャラクターの行動を表示制御するパラメータを説明するための図である。

【図 6】

実施の形態のビデオゲーム機で行われるビデオゲームの敵のキャラクターの行動を表示制御するパラメータを説明するための図である。

【図 7】

実施の形態のビデオゲーム機で行われるビデオゲームの主人公のキャラクターが所持する武器のパラメータを説明するための図である。

【図 8】

実施の形態のビデオゲーム機における、主人公のキャラクターが敵のキャラクターに遭遇するまでの動作の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 9】

主人公のキャラクターが通常の心理状態で所定のルートを進むときにおける各パラメータの値の一例を示す図である。

【図 1 0】

主人公のキャラクターが敵のキャラクターと遭遇したときにおける各パラメータの



値の一例を示す図である。

【図 1 1】

主人公のキャラクターが敵のキャラクターから逃げ出したときにおける各パラメータの値の一例を示す図である。

【図 1 2】

主人公のキャラクターと敵のキャラクターとの戦闘動作を説明するためのフローチャートである。

【図 1 3】

戦闘時における主人公のキャラクターのイベント動作を説明するための図である。

【図 1 4】

戦闘時における敵のキャラクターのイベント動作を説明するための図である。

【図 1 5】

戦闘時における主人公のキャラクターのアイテム交換動作を説明するための図である。

【図 1 6】

プレーヤが音声入力により主人公のキャラクターを操作している様子を示す図である。

【図 1 7】

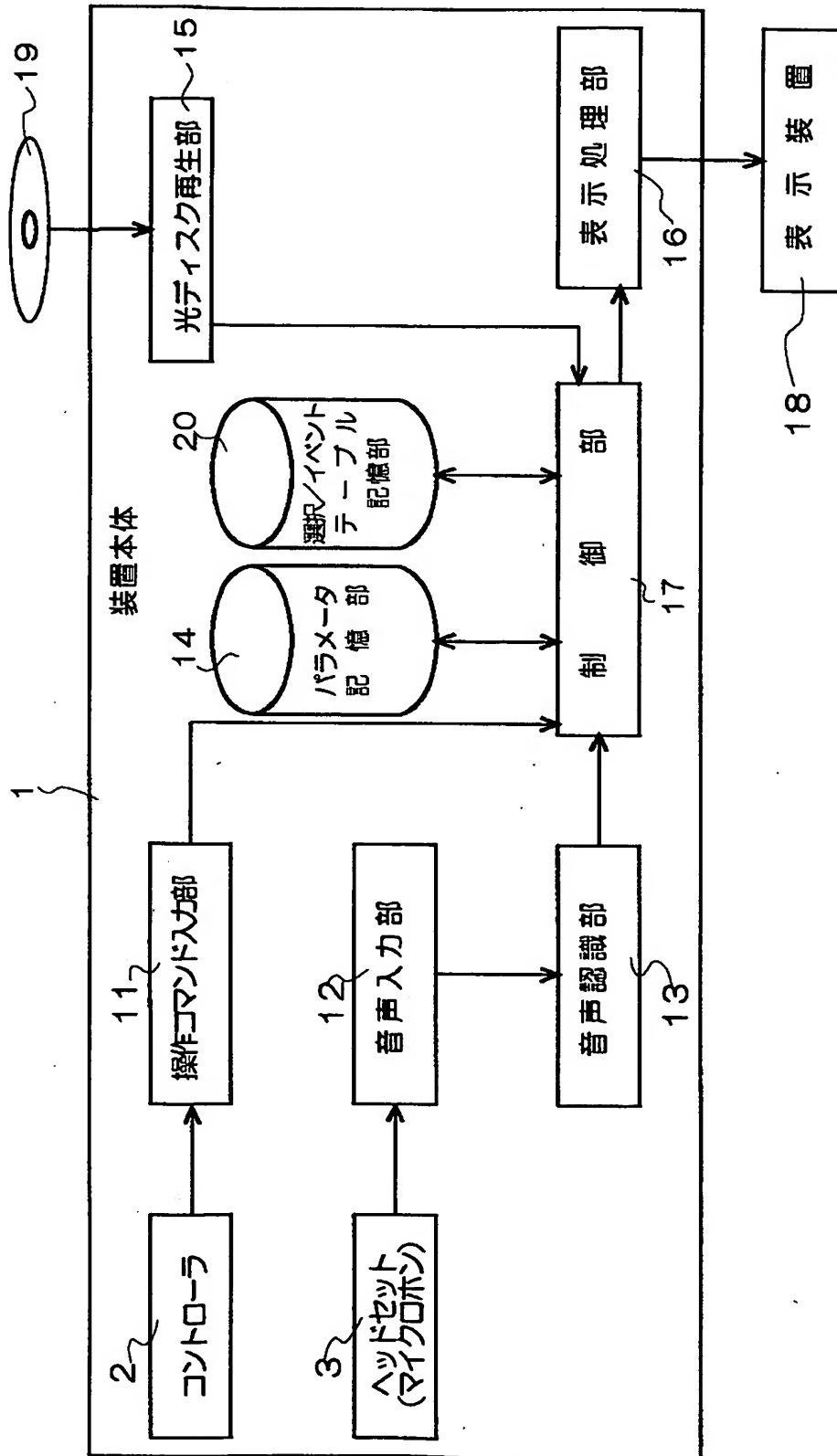
プレーヤの音声入力に従って行動した主人公のキャラクターが敵のキャラクターを攻撃している表示画面の一例を示す図である。

【符号の説明】

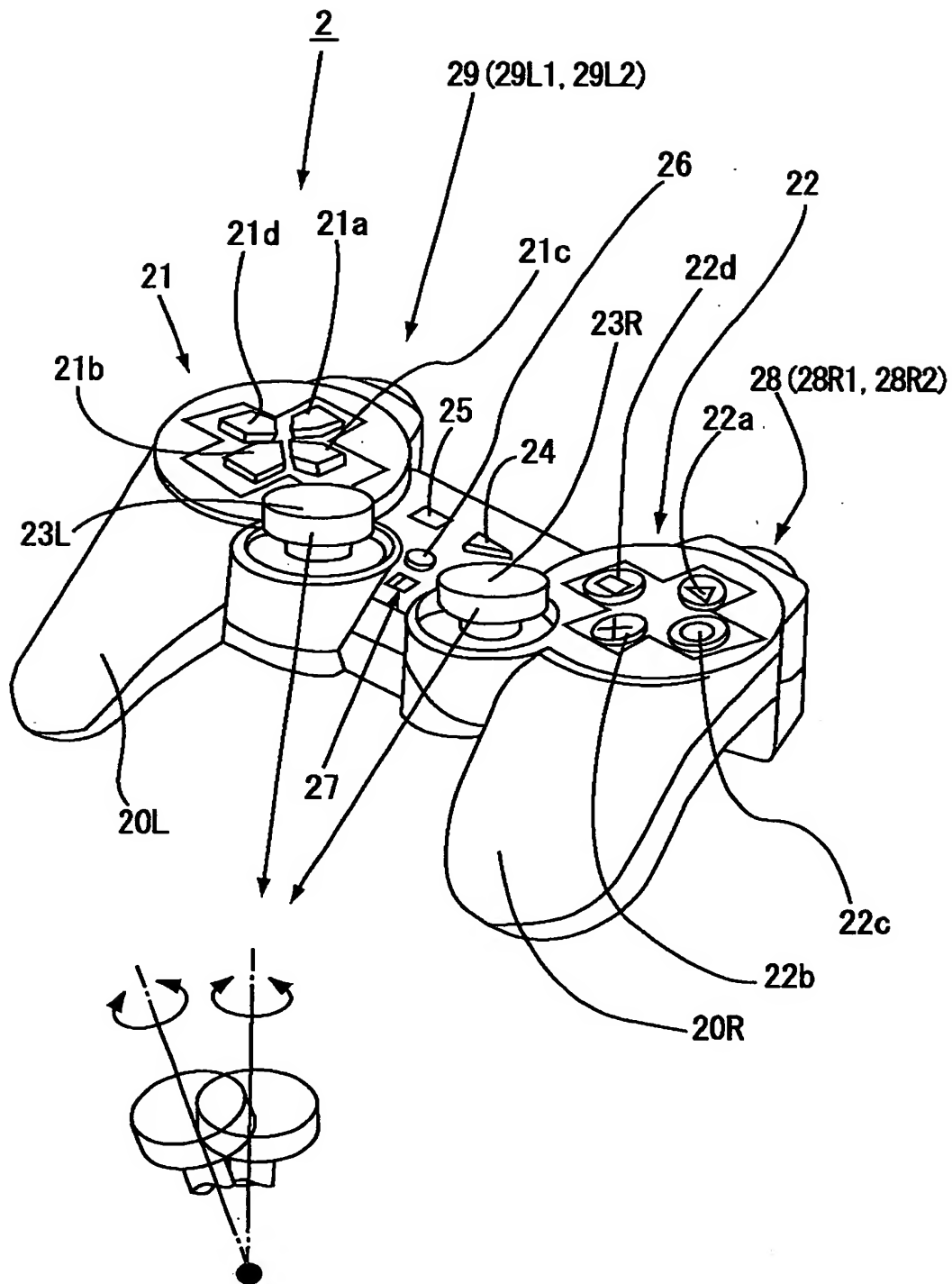
1…装置本体、2…コントローラ、3…ヘッドセット、11…操作コマンド入力部、12…音声入力部、13…音声認識部、14…パラメータ記憶部、15…光ディスク再生部、16…表示処理部、17…制御部、18…表示装置、19…光ディスク、20…選択／イベントテーブル記憶部、31…主人公のキャラクター、32…敵のキャラクター、33…主人公のキャラクターが所有する武器

【書類名】 図面

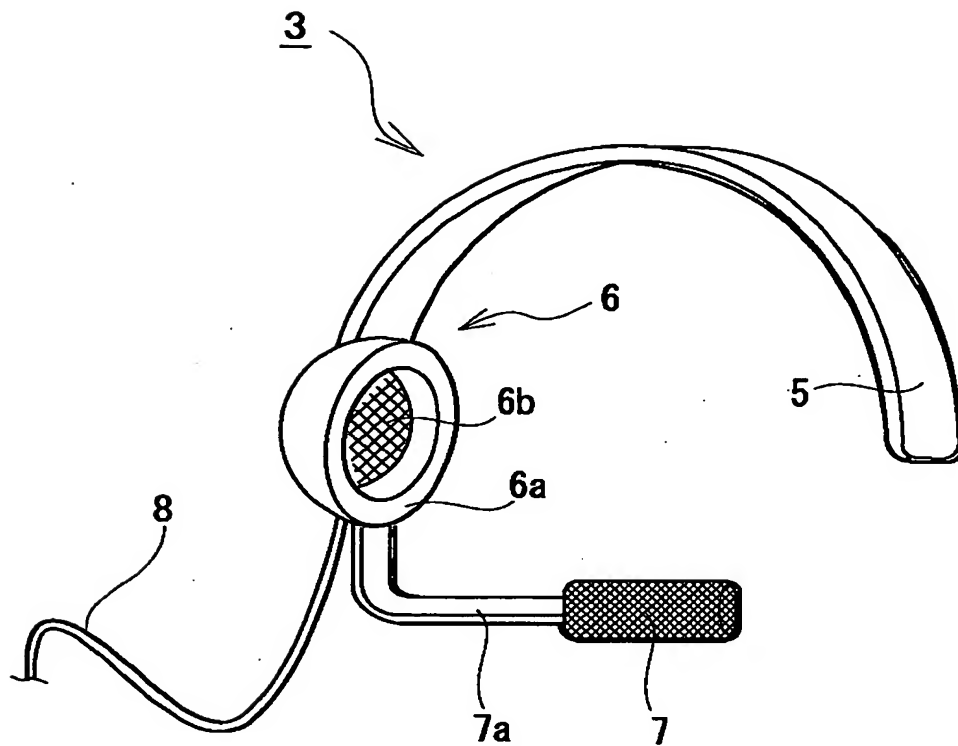
【図 1】



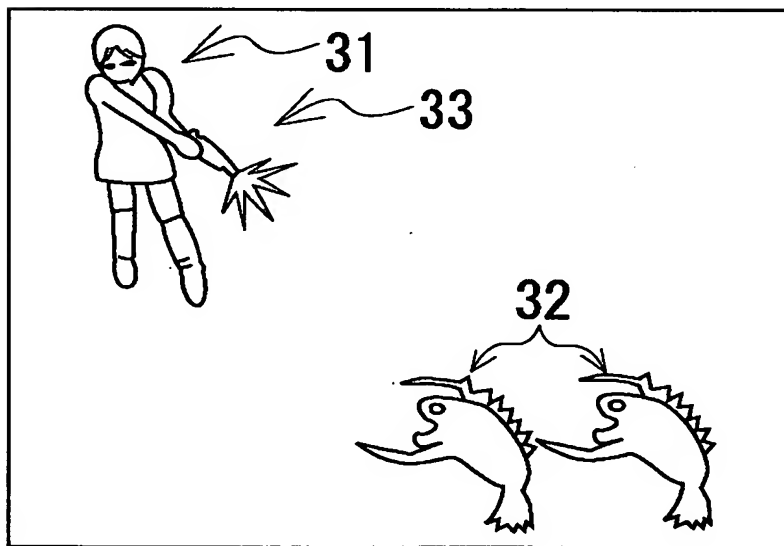
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

	主人公パラメータ	値
0	ライフ	0 ~ 2 5 5
1	精神力	%
2	見た目の怖さ	%
3	熟練度	%
4	正確度	%
5	残弾数	%
6	索敵能力	%
7	攻撃範囲	m a y a
8	視界（前方視界）	m a y a
9	スピード	0 ~ 1 5 の 1 6 種類
10	恐怖心	%
11	攻撃力	0 ~ 2 5 5
12	守備力	0 ~ 2 5 5
13	連射能力	FRAME
14	ダメージカウンタ	0 ~ 2 5 5
15	マガジンの減り具合	%
16	視界（角度）	m a y a
17	視界（気配）	m a y a
18	近距離での攻撃特性	%
19	中距離での攻撃特性	%
20	遠距離での攻撃特性	%
21	近距離でのよけ特性	%
22	中距離でのよけ特性	%
23	遠距離でのよけ特性	%
24	近距離での防御特性	%
25	中距離での防御特性	%
26	遠距離での防御特性	%

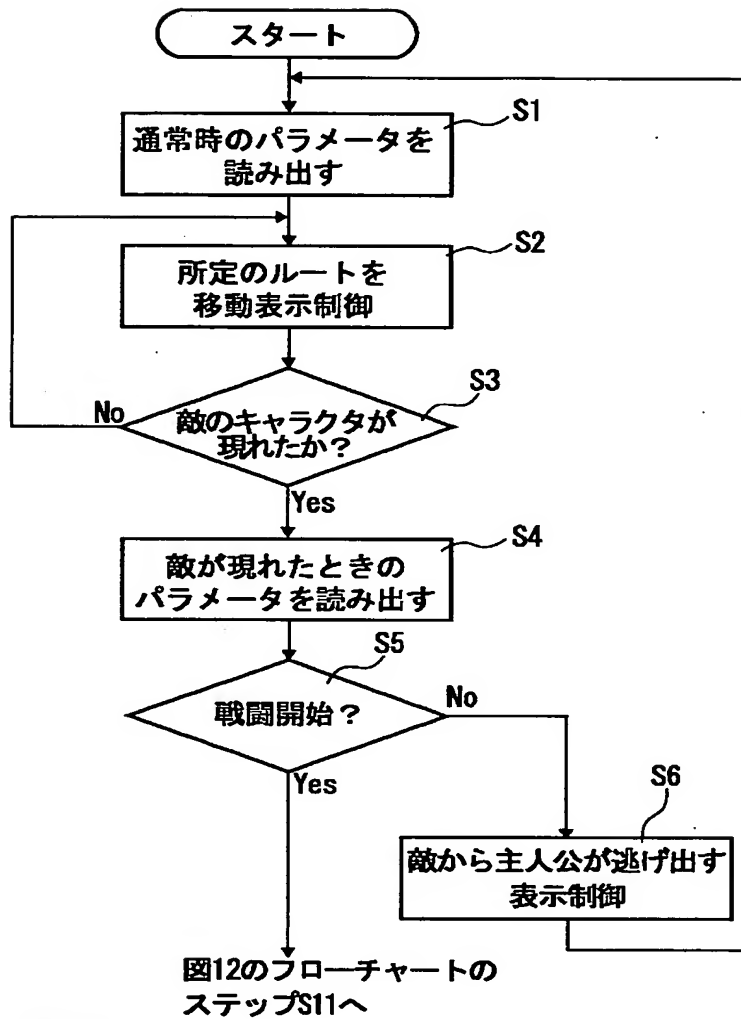
【図6】

	敵パラメータ	値
0	ライフ	0～255
1	精神力	%
2	見た目の怖さ	%
3	熟練度	%
4	正確度	%
5	残弾数	%
6	索敵能力	%
7	攻撃範囲	may a
8	視界（前方視界）	may a
9	スピード	0～15の16種類
10	恐怖心	%
11	攻撃力	0～255
12	守備力	0～255
13	連射能力	FRAME
14	ダメージカウンタ	0～255
15	マガジンの減り具合	%
16	視界（角度）	may a
17	視界（気配）	may a
18	近距離での攻撃特性	%
19	中距離での攻撃特性	%
20	遠距離での攻撃特性	%
21	近距離でのよけ特性	%
22	中距離でのよけ特性	%
23	遠距離でのよけ特性	%
24	近距離での防御特性	%
25	中距離での防御特性	%
26	遠距離での防御特性	%
27	STROKE耐性	%
28	FIRE耐性	%
29	WATER耐性	%
30	ACID耐性	%
31	THUNDER耐性	%
32	弱点部位ID	%
33	追跡能力（しつこさ）	
34	クリティカル耐性	

【図 7】

	武器パラメータ	値
0	射程距離	M
1	重量 (大きさ)	K g
2	攻撃力	0 ~ 2 5 5
3	連射速度	FRAME
4	装弾数	0 ~ 1 0 2 3
5	視界 (前方視界)	M
6	視界 (気配)	M
7	視界 (角度)	M
8	弾丸装填時間	FRAME
9	攻撃範囲	
10	精度	%
11	近距離での攻撃特性	%
12	中距離での攻撃特性	%
13	遠距離での攻撃特性	%
14	近距離でのよけ特性	%
15	中距離でのよけ特性	%
16	遠距離でのよけ特性	%
17	近距離での防御特性	%
18	中距離での防御特性	%
19	遠距離での防御特性	%

【図 8】



【図 9】

ルートを進む時の行動

	範 囲	定 数	
精 神 力	0 ~ 1	1	弱 ←→ 強
恐 怖 心	0 ~ 1	0. 1 5	恐くない ←→ 怖い
熟 練 度	0 ~ 1	1	少 ←→ 多



【図 1 0】

## 敵を発見した時の行動

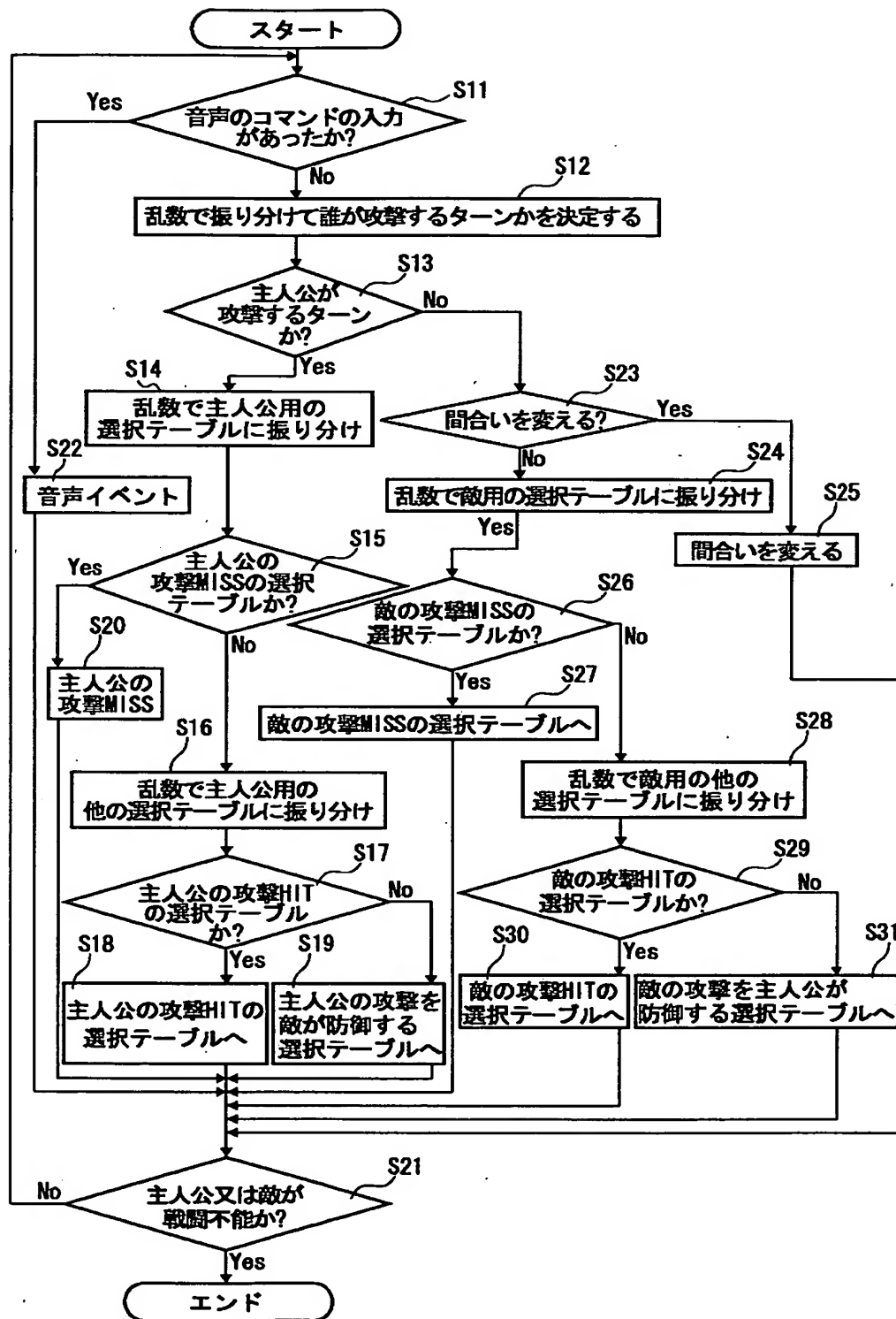
	範 囲	定 数	
精 神 力	0 ～ 1	0. 2 5	弱 ←→ 強
みかけの怖さ	0 ～ 1	0. 1	恐くない ←→ 恐い
近くにいる敵の数	0 ～ 1	0. 1	少ない ←→ 多い
敵 と の 距 離	0 ～ 1	0	近い ←→ 遠い
熟 練 度	0 ～ 1	0. 1	少 ←→ 多

【図 1 1】

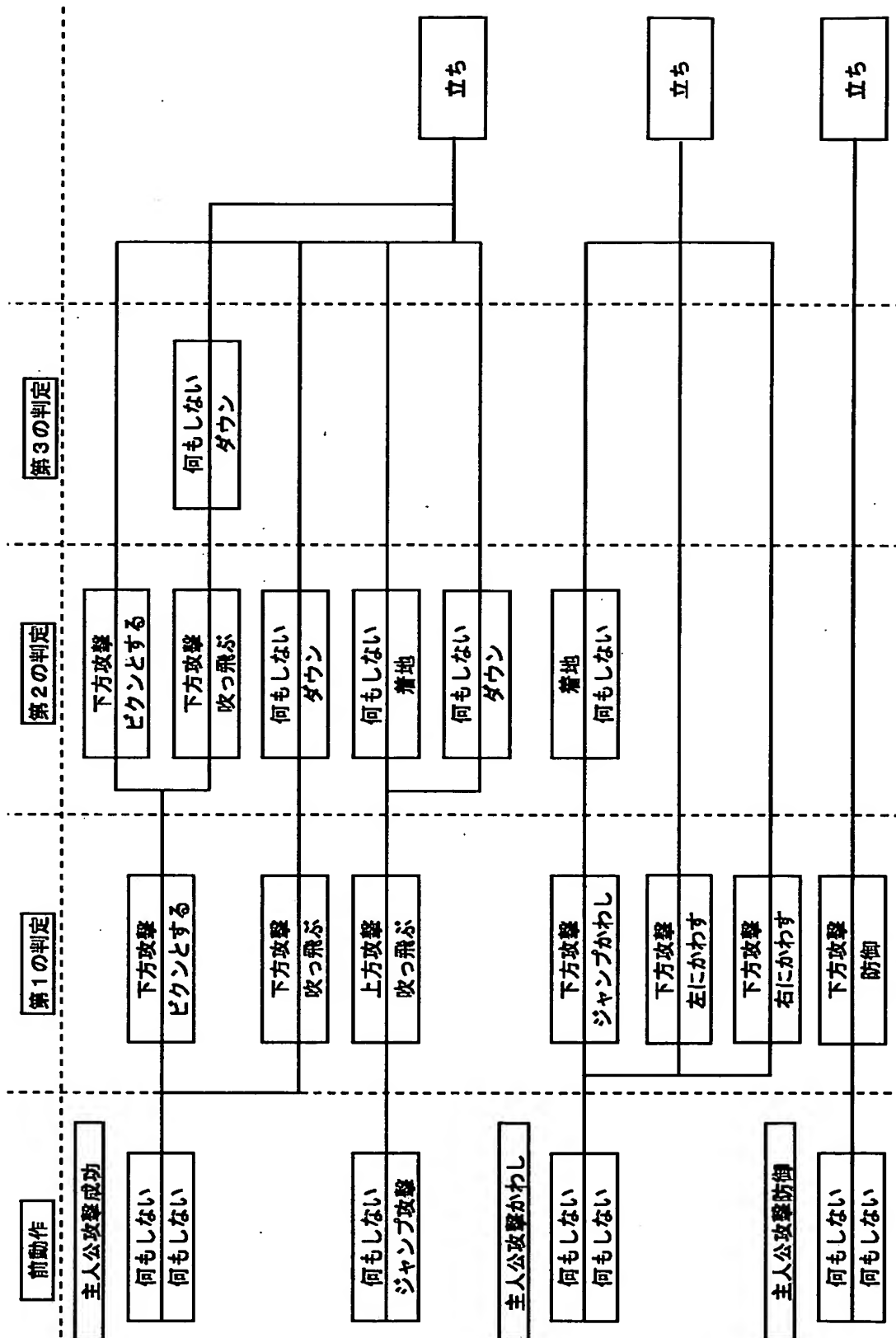
## 逃げている時の行動

	範 囲	定 数	
自分の攻撃の的中率	0 ～ 1	0. 7	低い ←→ 高い
恐怖心	0 ～ 1	0. 5	恐くない ←→ 恐い
目標点までの距離	0 ～ 1	0. 4	近い ←→ 遠い
近くにいる敵の数	0 ～ 1	0. 5	少ない ←→ 多い
敵の攻撃の的中率	0 ～ 1	0. 8	低い ←→ 高い
敵 と の 距 離	0 ～ 1	0. 6	近い ←→ 遠い

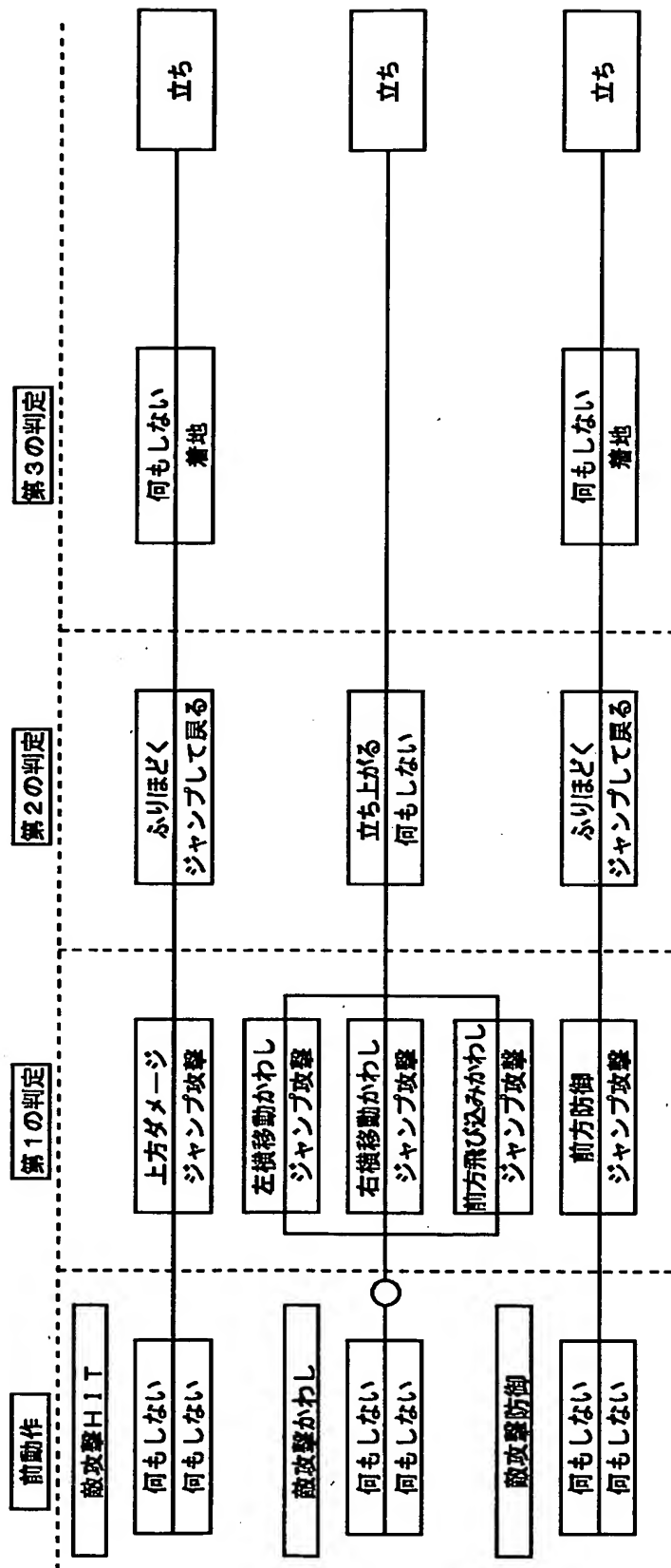
【図 12】



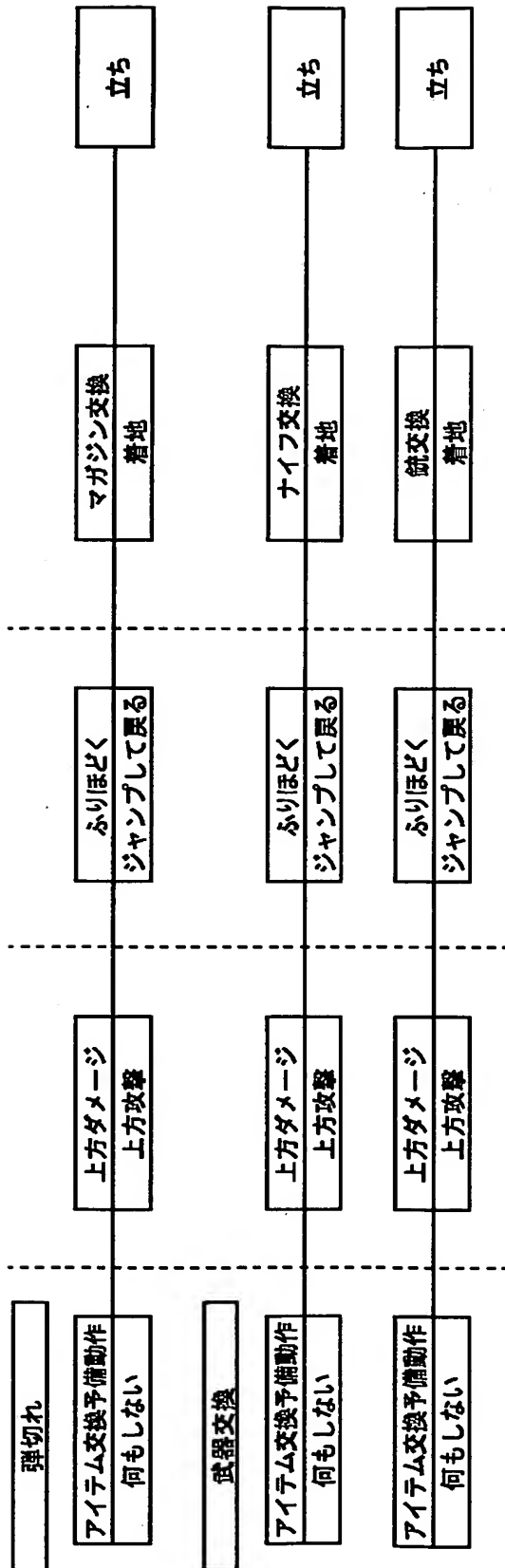
【図 13】



【図 14】

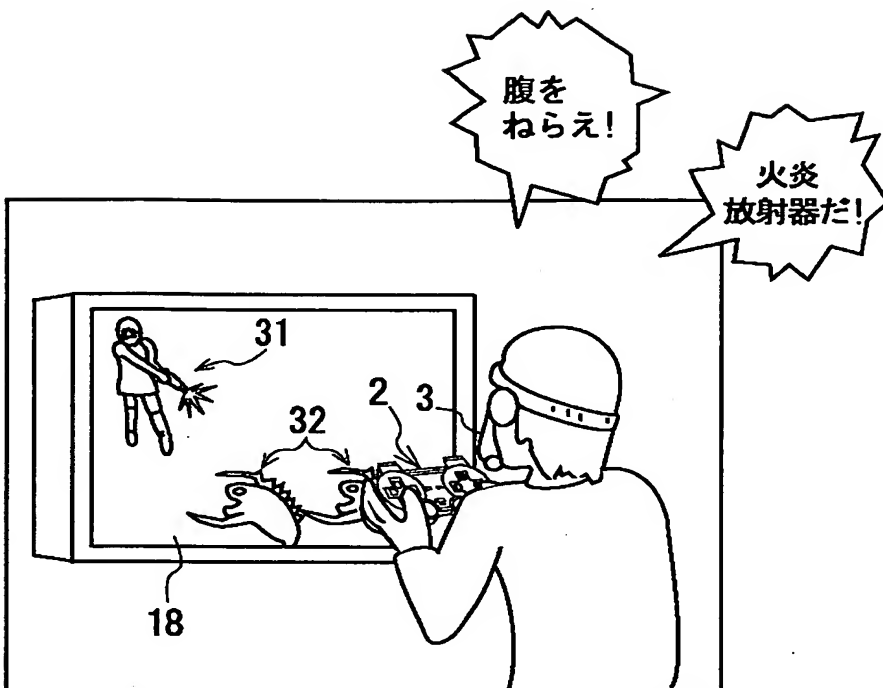


【図 15】

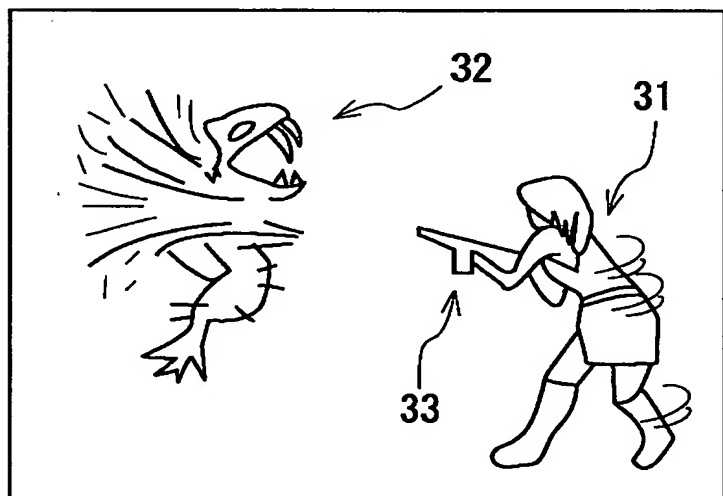




【図 16】



【図 17】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ビデオゲームの戦闘シーンにおける主人公のキャラクタと敵のキャラクタの攻撃及び防御等をスムーズに繋げて戦闘シーンをスムーズに表示制御する。

【解決手段】 複数のイベントで構成された複数の選択テーブルをカテゴリ毎に分類して選択／イベントテーブル記憶部 2 0 に記憶しておく。制御部 1 7 は、戦闘中、乱数に基づいて、主人公のキャラクタ或いは敵のキャラクタのいずれのターンであるかを決定し、さらに乱数に基づいて主人公のキャラクタ或いは敵のキャラクタのいずれかの選択テーブルを選択し、この選択テーブル内のイベントを実行するように各キャラクタを表示制御する動作を繰り返し行う。これにより、主人公のキャラクタと敵のキャラクタの攻撃及び防御等をスムーズに繋げて戦闘シーンをスムーズに表示制御することができる。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [395015319]

1. 変更年月日 1997年 3月31日

[変更理由] 住所変更

住 所 東京都港区赤坂7-1-1

氏 名 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント